Ano I - Número 1 - 15 de março de 1990 - NCZ$ 140,00 - Circulação nacional

JOGOS & computador

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE INFORMÁTICA DE LAZER

JOGO NO COMPUTADOR

COISA SÉRIA CAPAZ DE DIVERTIR E EDUCAR

RESCATE ATLANTIDA

MAPAS, DICAS E TUDO SOBRE O JOGO

O POKE DO ANO

JOGANDO TUDO COM O EXPERT DD PLUS

AMIGA • ATARI • MSX • NINTENDO • PC • SEGA - ZX SPECTRUM

SAIA DA TOCA



De que adianta ficar aí enfurnado, desvendando tantos mistérios e escondendo essas maravilhas dos olhos apaixonados de quem, como você, também gosta de curtir um bom videogame?

De que adianta passar horas frente ao vídeo, descobrindo macetes, aprendendo todos os truques, fazendo a pontuação máxima de um jogo, se ninguém fica sabendo que você chegou lá?

Saia da toca. Venha partilhar esse seu imenso prazer com os outros leitores e escreva o seu nome na história da informática de lazer: afinal você merece.

Participe. Envie seus mapas, suas dicas, pokes, análises de jogos, artigos, piadas, quadrinhos ou qualquer outra coisa que possa nos ajudar a provar para esse mundão que brincar também é coisa séria.

JOGOS
& computador

FREITAS NETO EDITORA
CAIXA POSTAL 62.551 - CEP 22257 - RIO DE JANEIRO - RJ

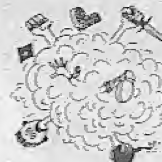
EXPEDIENTE



DIRETORIA
A.M.Freitas
João C. R. Gomes
Luiz F. Moraes



REDAÇÃO
Luiz F. Moraes,
Divino C. R. Leitão,
Celso W. P. Silveira,
Marcos A. Furtado



COLABORADORES
Alberto Meyer Filho,
Francis N. Quinn,
Alexandre Ramires,
Antonio R. Varela,
Ana Paula Rodrigues,
Marcelo N. Vasconcelos, Lélo.



EDIÇÃO DE ARTE
Wellington Silvares
Projeto gráfico: Luiz F. Moraes, Wellington Silvares e Divino C. R. Leitão.

CAPA
Ilustração de Maurício Veneza

ADMINISTRAÇÃO
A. M. Freitas

PUBLICIDADE
Antonio Carlos Bayma Barzani

CIRCULAÇÃO E ASSINATURAS
João Carlos R. Gomes

COMPOSIÇÃO
Alfa-lógica

FOTOLITOS
G.G.M., Beni

IMPRESSÃO
Gráfica Barbero

DISTRIBUIÇÃO
Fernando Chinaglia Distribuidora Ltda. - tel: (021) 268-9112

JORNALISTA RESPONSÁVEL
Antonio Carlos de Paula Ramos. Reg: 11.148.651.955

JOGOS & Computador é uma publicação de Freitas Neto Editora Ltda. Administração: Av. Marechal Câmara, 160, Gr. 1701, CEP 20020, Rio de Janeiro, Rj - Telefone (021) 220-9805.



Uma empresa do grupo Freitas Neto.

EDITORIAL



Caro Leitor,

Na verdade nós não estamos iniciando um novo relacionamento pois já nos conheciamos. Nosso conhecimento nasceu no exato instante em que buscamos para nós os mesmos objetivos.

Tudo surge da certeza de que acreditamos nas mesmas coisas e temos as mesmas necessidades. É dessa forma que nós nos conhecemos. E nesse "nós" quero incluir não apenas você e eu, mas toda a equipe da nossa revista, desde a administração até a produção, sem esquecer a figura do jornalista Carlos Ramos, Coordenador de Cultura de Duque de Caxias e nosso jornalista responsável.

Nós sabiamos que já era hora de uma revista como **JOGOS & computador**. É por isso que ela está aqui, nas suas mãos.

Já era a hora de reconhecer e dar o devido valor a uma parcela do mercado de informática que, na realidade, representa a verdadeira maioria: a informática de lazer.

JOGOS & Computador contém tudo aquilo que você queria e muitas outras coisas que nem você havia pensado. Ela foi feita especialmente para você, obedecendo ao princípio de que devemos informar tudo aquilo o que acontece no universo da diversão eletrônica. Sem fronteiras. Sem medo de participar ativamente do panorama mundial.

Este primeiro número é um presente para todos nós. Você só não participou dele porque quizemos fazer uma surprêsa. Mas na próxima edição eu sei que você estará colaborando conosco, contribuindo para mostrar que diversão é coisa séria e que merece muito respeito.

Luiz Moraes

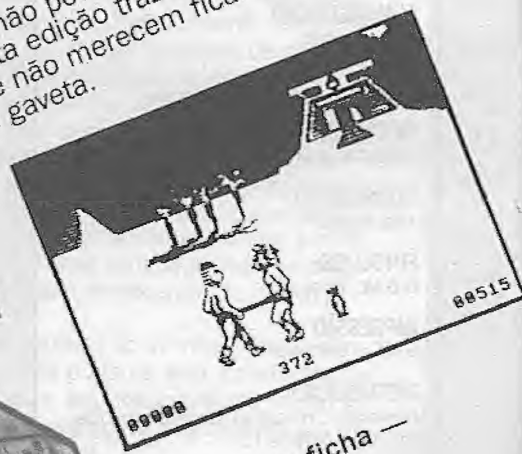
JOGOS & computador

número 1

20 **Relembrando** — Jovem também tem saudade e certamente existem jogos que não podem ser esquecidos. Nesta edição trazemos sete jogos que não merecem ficar largados na gaveta.

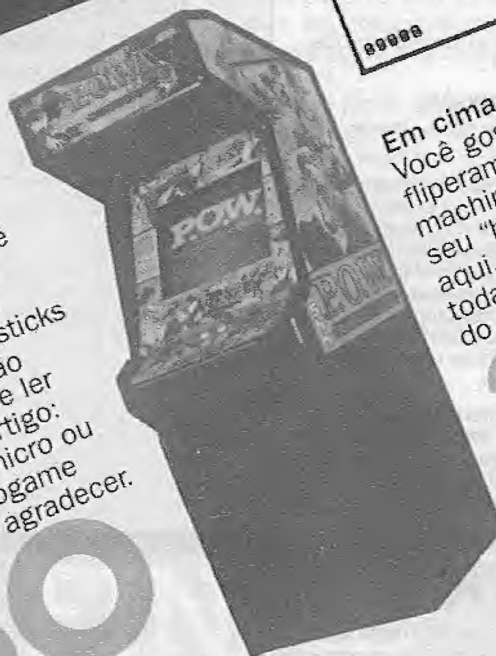


6 **Joguinho uma ova!** — Um artigo para acabar de vez com essa mania do brasileiro de menosprezar tudo o que se refere à diversão eletrônica.



36 **Em cima da ficha** — Você gosta de fliperama e arcade machines? Então o seu "barato" é por aqui. Você vai ler todas as novidades do setor: é mole?





30 **Joystick** — Você sabe o que é isso, que não sabe? Mas se você pensa que sabe tudo sobre joysticks então não deixe de ler este artigo: seu micro ou seu videogame irão agradecer.

NESTA EDIÇÃO



12

O que vem por aí — As novidades do mercado e as notícias que realmente interessam.

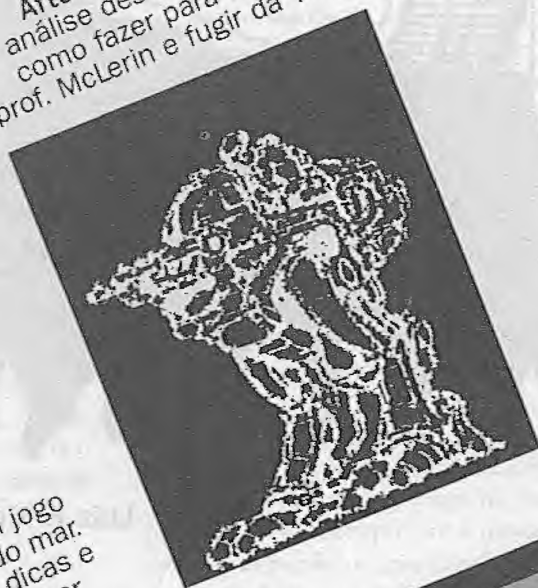
14

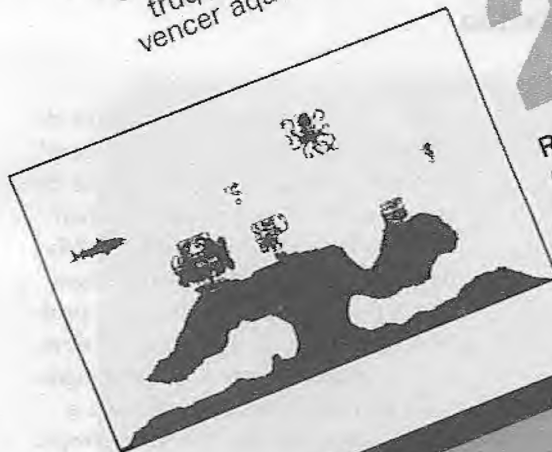
After the War — Veja na análise desse incrível jogo, como fazer para destruir o prof. McLerin e fugir da Terra.



28

Curto circuito — Prepare-se para receber uma descarga de eletricidade no cérebro. Pokes, truques, dicas, conselhos e macêtes para vencer aquele jogo que parecia impossível.





22

Rescate Atlantida — Um jogo emocionante no fundo do mar. Você terá os mapas, as dicas e toda a estratégia para vencer KORX, o grande vilão da estória.

e tem mais:

Coluna do Freitas 18 • Lélo em quadrinhos 19 • Coluna do Dicão 27 • Jogando conversa fora 33 • Coluna do João Carlos 34 • Estratégia 35 • Entrevista 38 • Cartas 40 • Ponto final 42

JOGUINHO UMA OVA!



Luiz F. Moraes e Divino C. R. Leitão

A cena é bastante comum: um grupo de usuários de microcomputador, todos com diploma de analista e vestindo seu impecável terno de acordo com a moda do momento, conversam despreocupadamente. O papo é dos mais agrádaveis, versando sobre o novo simulador de corridas com tempo real e som estéreo. Um verdadeiro automóvel em disquete, que "roda" naquele 386 que todos eles tem em casa. Eis que repentinamente surge um chato qualquer e acaba com a conversa. Imediatamente o papo se volta para o novo OS2 e suas deficiências em relação ao Unix e como isto afeta a teoria da relatividade ou coisa parecida.

Quer saber o que aconteceu? Faça o vestibular abaixo para informática, e tente descobrir:

A — ( ) O chato que chegou é um grande conhecedor de sistemas operacionais e não sabe falar outra coisa.

B — ( ) O cara é o chefe de todos e a conversa passou a ser exclusivamente sobre o trabalho.

C — ( ) O sujeito que chegou não sabe nada de computador e, só por desprezo, todos passaram a falar sobre informática.

Não perca seu tempo tentando descobrir a resposta correta já que todas poderiam estar certas ou erradas. A única coisa que se pode afirmar é que o chato não pertencia ao grupo e não ia ficar bem falar de joguinho (aliás, joguinho uma ova) na frente de qualquer um. Afinal, não "pega bem" um analista falar de algo tão banal. Se apenas os analistas tivessem este pensamento tudo estaria muito bem. Mas na verdade esta opinião de que joguinho (uma ova) é uma coisa meio proibida, que pode ser usada mas só deve ser comentada na presença de amigos mais intimos, já está aborrecendo a quem, como nós, assume uma posição declarada em defesa da importância do lazer nos computadores.

Você já teve o prazer de matar milhares de extra-terrestres, ou mergulhar nas profundezas dos oceanos para buscar tesouros inimagináveis, ou então dirigir um carro em alta velocidade, podendo bater a vontade nos ou-

tros sem nunca ficar amassado. Não? Bom, pelo menos alguma coisa você tem em comum com os nativos de Zimbawe, no interior da Africa: ambos nunca viram um videogame.

São estes inocentes joguinhos (uma ovinha) que movimentam somas astronômicas em dólares nos paises onde surgiram — primeiro nos Estados Unidos, onde nasceram, depois no Japão, onde foram habilmente copiados — assim como nos paises civilizados no mundo todo, onde são freneticamente consumidos. No Brasil, para não fugir à regra, os joguinhos (umas ovinhas) são uma coisa um tanto marginal, normalmente associados a brinde na compra deste ou daquele computador ou então encarado como brinquedo infantil, como é o caso dos videogames.

FABRICANDO CONTENTAMENTO

Ah, os videogames... Fábricas de alegria que substituem o trenzinho elétrico, que o papai comprava antigamente para seu filhote mas nunca deixava ele brincar sozinho — dessa vez quem manda é o moleque mesmo, que de vez em quando deixa o pai brincar. Hoje já pode ser encontrada no Brasil a última geração destes computadores de lazer, com as mais recentes inovações em termos de acessórios, tais como tapete controlador, óculos 3D e revólver acionado pela luz. Um salto e tanto em relação ao Telejogo Philco, o primeiro videogame brasileiro.





Budokan: Bom para treinar a mente e os músculos dos dedos. Abaixo o Roll'N'Rocker, bom para treinar o equilíbrio da turma do surfe.

Na disputa pela preferência do público lutam empresas de porte que anteriormente dedicavam-se a vídeo e som, e os muambeiros que inundam o mercado com consoles americanos ou japoneses. Os videogames de última geração são máquinas caras e voltadas para um consumidor de posses, já que um simples cartucho custa em média o equivalente a 25 dólares (no paralelo é claro). Por outro lado o Atari, que já foi também um videogame só permitido aos mais ricos, já se popularizou e hoje é vendido a um custo acessível a praticamente qualquer consumidor.

Os acessórios da indústria do videogame são um capítulo a parte e constituem o lado mais atraente destes equipamentos. Os joysticks, que no Brasil não apresentam grandes novidades, existem no exterior com uma fartura e variedade de fazer inveja: joysticks de diversos formatos, desde microscópicos até poltronas completas que inclusive se movimentam dando ao usuário a sensação física de estar dentro do jogo; joysticks de controle remoto; consoles com volantes e pedais; luvas acionadas pelo movimento dos dedos; pranchas e tapetes acionados pelo movimento do corpo ou dos pés; óculos que interpretam o movimento das pupilas e uma parafernália com a qual Flash Gordon jamais sonhou.

Por aqui o máximo que encontramos é o revolver que permite, literalmente, atirar na TV e o óculos 3D. O joystick-tapete também pode ser encontrado nas lojas mas, como é um produto importado, custa um absurdo.

No outro lado da moeda estão os computadores que, comparados aos videogames, perdem em periféricos específicos para jogos mas ganham em qualidade e variedade nos programas, com jogos de tramas complexas e simuladores de alto nível. É justamente nos computadores que o jogo vem sendo mais dramaticamente discriminado. Se nos videogames o preconceito fica por conta de pais desinformados que acham que o aparelho vai estragar a



Sega Master: a máquina de encantamento.

televisão ou transformar seu filho em monitor de video, nos computadores a discriminação fica por conta de profissionais desinformados que só conhecem a linguagem do chamado "soft profissional" e consideram o lazer como um mal necessário, sem saber de onde vem e para que servem.

A HIPÓTESE DA FACILIDADE

Ao dizer que poucos sabem de onde vem os jogos, falamos com a certeza de que ilustres analistas e usuários programadores pensam que os jogos em computador são sub-produtos talvez de um Lotus 1-2-3 mal-feito ou um DBASE estragado. Mal sabem eles que existem profissionais dedicados à arte de criar fantasia, e pior, desconhecem o nível de dificuldade que envolve a criação e confecção de um joguinho (uma ova) por mais simples que ele possa parecer.

Hoje qualquer programador com um conhecimento razoável de BASIC, por exemplo, é capaz de recriar o movimento de uma bola no vídeo de forma que ela seja rebatida por um bastão, em uma reedição do PONG, o primeiro videogame. Mas quando a primeira besta-profética inventou o PONG, além de ser tachado de maluco, juraram que a idéia não ia pegar. Mas pegou! Os americanos aprenderam a lição e, em virtude disso, hoje eles fazem os jogos e nós só compramos.

Por aqui, programador que se mete a fazer jogo ainda é ridicularizado pelos colegas e só dá certo se fugir para fora do país. É compreensível que os game-maker sejam discriminados: afinal criar um jogo não é tarefa para qualquer um, envolve uma série de habilidades artistícas e uma boa dose de imaginação, difíceis de serem encontradas nos profissionais de informática que são normalmente pessoas lógicas e de raciocínio frio, como um arremêdo de Dr. Spock da série Star Treck.

Porque os jogos padecem de uma discriminação irracional no Brasil? É uma pergunta de difícil resposta, mas que pode ser tentada por analogia, vejamos: Porque os próprios computadores são igualmente discriminados? Por desinformação ou por baixo poder aquisitivo dos candidatos a usuário? É a velha estória da raposa e das uvas: já





A possibilidade de comandar uma nave espacial só quem pode dar é o videogame. Acima você vê uma cena de combate em 3D com Starglider. Ao lado está a prova viva de que você pode bater no carro da polícia e nem sequer ser multado.

que é impossivel ou difícil por as mãos nas uvas é melhor pensar que elas estão verdes.

NÃO ADIANTA CHORAR

Mas vamos parar um pouco com as lamentações e falar mais dos jogos e do que eles representam. É evidente que destinam-se ao lazer, mas será que é tão simples assim? É um brinquedo eletrônico e pronto? Não! Na nossa opinião o jogo tem um papel muito mais importante que divertir: ele é o meio mais fácil de iniciar jovens e adultos na informática em um processo realmente indolor. O videogame é a



PC Engine: A NEC japonesa invade de vez a praia americana

mais simples e menos assustadora versão de computador que um não iniciado pode operar sem mêdo de errar.

É claro que hoje em dia lidamos com computadores até na torradeira de café. Mas estes equipamentos estão de tal forma dissimulados que poucos sabem que seu videocassete incorpora um pequeno computador programável, ou que a sua máquina de lavar ou seu forno de micro-ondas possui um microprocessador que controla suas atividades. Quando descobrem isso, algumas pessoas mais radicais não usam mais sua lava-louça porque ela passa a representar a ameaça de um "H.A.L.", o computador frankenstein que assombrou os astronautas de "2001, Uma Odisséia no Espaço". Já dos videogames ninguém tem mêdo — talvez por não os levarem a sério.

Outro aspecto importante dos jogos em computador é o da educação: você já pensou que se pode aprender enquanto se brinca? No mínimo o seu filho vai estar aprendendo inglês ao operar um videogame (não é uma grande vantagem se você vive nos Estados Unidos ou na Inglaterra), mesmo que sejam só dois conjuntos de palavras: PUSH TRIGER e GAME

OVER (Errr... não deixa de ser um começo).

Na verdade existem jogos que são verdadeiras minas de saber, destacando-se entre estes os adventures, divertimentos característicos dos computadores e que, no mínimo, vão ampliar bastante o vocábulario do usuário no inglês e português — e se você tiver os olhinhos puxados, até em japonês

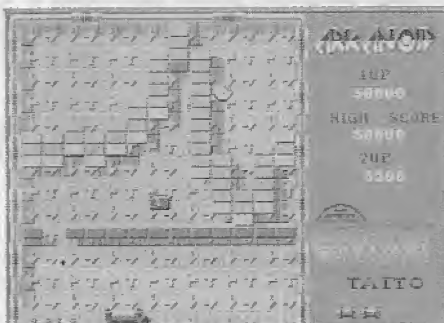
Além da educação por osmose — se não sabe o que é procure em um dicionário — existem jogos assumidamente educativos que costumam ser bem aceitos pelo usuário. Podem ser incluidos nesta categoria os simuladores que, mais que um simples jogo, costumam ser uma cópia de atividades que dificilmente estariam ao alcance da maioria dos usuários. Entre estes destacam-se os simuladores de vôo, que podem colocar você na cabina de um Boeing, um teco-teco ou um F-18.

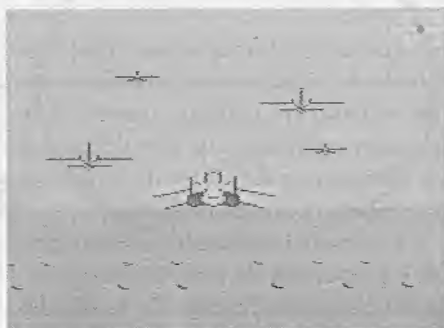
Quer mais? O jogo é a válvula de escape ideal para as tensões do dia-a-dia. Experimente chegar em casa e encher sua TV de tiros, com o joystick, ou a pistola laser — ou mesmo um 38 se a programação não estiver do seu agrado. Ou então quebre seu joystick tentando vencer os jogos olímpicos. Ou ainda, e mais radicalmente, vença o seu pai em uma luta corpo-a-corpo para decidir de quem é a vez de jogar — se o velho for mais forte convide-o para uma partida de tênis.

Se você exagerar, talvez acabe precisando de um psiquiatra depois. Mas não se preocupe pois a essa altura você já terá gasto todo seu dinheiro com o videogame ou o computador e não vai poder pagar os altos preços que o psiquiatra cobra.

Ainda considerando o lado educativo dos jogos, no aspecto da atividade física e intelectual, os jogos estimulam a coordenação motora e os reflexos dos usuários. É claro que existe um ponto limite onde as vantagens passam a se transformar em prejuízo — aliás como em qualquer atividade normal.

Não se pode ficar o tempo todo na frente de um video destruindo invasores espaciais e achar que se está praticando algum tipo de atividade intelectual e física que irá transformá-lo em um Schwarzenegger com cérebro de Einstein. O exagero só pode trazer prejuizo e os limites impostos pelo bom senso devem ser respeitados.





Jogos como o Arkanold (foto superior), After Burner (acima) e The Beast (abaixo) atestam a constante evolução gráfica na elaboração do software de lazer.



O ATO DE FAZER UM JOGO

Como são feitos os jogos? Para que servem? De onde vem as idéias fantásticas de se enfrentar alienígenas na tela da TV, de se combater criminosos hilariantes ou simplesmente praticar um esporte inocente sem ter que suar muito? A resposta para todas estas perguntas está na necessidade que o ser humano tem de querer fazer cada vez mais atividades em menos tempo e espaço.

É claro que nenhum videogame que simule uma partida de tênis, por exemplo, pode ser mais divertido que uma partida disputada ao vivo. Mas se você é um péssimo jogador, ou está impossibilitado de ir a uma quadra de verdade, é claro que uma partida pela TV vai atender as suas expectativas.

Quando se trata de enfrentar alienígenas, o motivo da existência dos jogos fica mais óbvio: quem já teve oportunidade de sequer ver um ET? Quanto mais desafiá-lo . E mesmo que a oportunidade surgisse, não seria de muito bom senso fazer isto.

Antigamente (entenda-se por antigamente uns dois ou três anos passados) os jogos contentavam-se em imitar grosseiramente algumas atividades do dia-a-dia, tais como esportes ou dirigir automóveis, além de colocar os jogadores às voltas com ondas e mais ondas de naves espaciais de todos os tipos pedindo para serem destruídas. Os jogos das novas gerações sofisticaram a interação com o usuário e cada vez mais colocam você dentro do vídeo. As tramas ficaram mais complexas e a grande coqueluche atualmente são os jogos que imitam filmes de sucesso.

As tramas dos jogos sempre se basearam em fatos de sucesso na vida real. O Space Invaders surgiu em uma época onde só se falava em discos voadores e invasões espaciais. O primeiro adventure para computadores, Colossal Cave (Caverna Colossal), baseado na

obra de J. R. R. Tolken "O senhor dos anéis", deveu grande parte de sua aceitação ao sucesso do livro no qual foi baseado. O Pong, que foi o primeiro videogame, não chegou a fazer o sucesso esperado justamente porque não se parecia nem um pouco com o esporte que procurava imitar: o tênis.

A versão de filme de que mais se falou ao ser transformada em videogame foi "GHOSTBUSTERS" (CAÇA-FANTASMAS), e a partir daí mais nenhum filme de aventura ficou sem a sua versão em videogame, sendo que alguns jogos chegaram a fazer mais sucesso que o próprio filme. Isto deu origem a filmes que abordam exatamente o universo dos jogos, como é o caso de TRON cujo personagem principal se comporta como um verdadeiro herói de diversos jogos famosos.

A imaginação sempre foi o melhor ingrediente de um bom jogo. Daí surgiram personagens inesquecíveis como o PAC-MAN e tantos outros bichinhos esquisitos que povoam os telas dos computadores. Há também os casos de fracassos gigantescos, como a sequência de quatro cartuchos que a Atari lançou em 1982, o "SWORD QUEST" onde a resolução do enigma de um jogo permitia jogar o próximo. O prêmio para quem vencesse o desafio era tentador — cem mil dólares — mas os enigmas eram tão díficeis que o quarto cartucho da série nem chegou a ser lançado, devido ao fracasso da venda dos três anteriores.

O filão mais garantido dos videogames é a simulação de jogos de salão onde tudo é imitado, desde o xadrez até o strip-poker. Em alguns casos o videogame chega a superar o jogo que imita, como nos jogos de tabuleiro que deixam para o computador a tarefa chata de controlar as regras e manusear os cartões e fichas. Só tira mesmo — o que para alguns é o maior prazer — a chance de roubar pois, excetuando casos de máquinas de videopoker mutretadas, o computador é um juiz imparcial que não deixa ninguém roubar pontos.

Além das versões em computadores e videogames, os jogos atacam em todos os setores, aparecendo em relógios, telefones e diversos tipos de aparelhos eletrônicos. As versões mais sofisticadas são as máquinas de fliperama que movimentam somas consideraveis de dinheiro, só comparaveis ao dinheiro gasto em cassinos, que também possuem máquinas que não deixam de ser videogames fazedores de fortuna (a do próprio dono dos cassinos).



Future Wars mostra que o apocalipse já aconteceu. Quem tem videogame sabe disso.

Os maiores mercados consumidores e produtores de videogames são o Japão e Estados Unidos. De lá são distribuidos para o resto do mundo os best-sellers dos jogos em uma produção ininterrupta e cada vez mais sofisticada. Atualmente a tendência é colocar os usuários jogando contra adversários humanos e não mais contra rotinas baseadas em cálculos que os melhores jogadores sempre conseguem superar.

Um exemplo clássico da vantagem do cérebro humano contra o raciocínio lógico está nos jogos de xadrez, cujos programas mais sofisticados ainda perdem para os grandes mestres, apesar de ganharem fácil dos jogadores médios. Sendo assim os jogos mais recentes tem meios de serem conectados a uma linha telefônica comum e colocar como seu adversário um parceiro humano para pilotar o avião inimigo ou controlar o lutador de caratê que aparece na tela.

Seguindo esta tendência, a grande coqueluche nos paises mais desenvolvidos são os MUG's (abreviação em inglês de Jogos Multi Usuários) estes sistemas permitem que você entre em um ambiente criado por computadores e ali enfrente um ou mais adversários, que nada mais são do que personagens controlados por outro jogador. Desta forma você irá enfrentar o pior adversário, que é o cérebro humano.

O LOUCO E A CRIATURA

E quem faz os jogos? Naturalmente deve haver um ou mais programadores em uma equipe de criação de jogos, mas os verdadeiros criadores são aqueles sujeitos com um parafuso a menos (ou a mais) e que tem a capacidade de inventar. Juntando estes malucos a artistas gráficos, músicos e analistas, consegue-se criar equipes produtoras de grandes videogames.

Anteriormente um só doido incorporava todas estas atividades e conseguia resultados expressivos. Atualmente é necessário uma equipe para fazer frente às inovações que os jogos de última geração exigem. No Brasil este nível ainda não foi alcançado. Os poucos criadores de jogos existentes ainda trabalham sozinhos e, com raras excessões, o resultado disso é evidente: pode-se contar nos dedos os jogos criados no Brasil.

Para se criar um bom jogo é necessário, além de uma boa dose de imaginação, a assessoria de profissionais de diversas atividades. Não se admite mais um jogo de tenis, por exemplo, que não cumpra todas as regras do esporte original. A isto deverá somar-se os devidos cálculos de trajetória da bola, aliados a um gráfico representativo do jogo. Um jogo com luta de caratê, com movimentos que não sejam digitalizados a partir dos movimentos reais de um bom lutador, será visto com desdém até pelo garotinho menos exigente.

Este progresso desde o PONG original é uma consequência da evolução dos computadores e placas gráficas que permitem, cada vez mais, simular as mais diversas atividades em uma tela, com um alto grau de realidade. Portanto não se admire: num futuro bem próximo, você poderá jogar tênis com seu vizinho em uma tela holográfica que colocará a quadra dentro de sua sala. Mas cuidado pois você estará sujeito a levar boladas, a se machucar em uma queda ou a uma distensão muscular pelo mau uso do joystick-raquete.

Não sabemos se conseguimos convencer você, caro leitor, da importância dos jogos em computador, mas se você chegou até aqui é por que está interessado no assunto e portanto em condições de tirar seu console empoeirado de Atari do armário e brincar de novo com aquele monte de quadradinhos na tela, tentando dar a eles, ou a quem os fez, a devida atenção que merecem.



O QUE VEM POR AÍ

NINTENDO VAI A LUTA

O público brasileiro não vai esperar muito pelo lançamento do jogo de estratégia NOBUNAGA'S AMBITION, que marca a entrada da empresa japonesa KOEI CORPORATION no mercado de videogames.

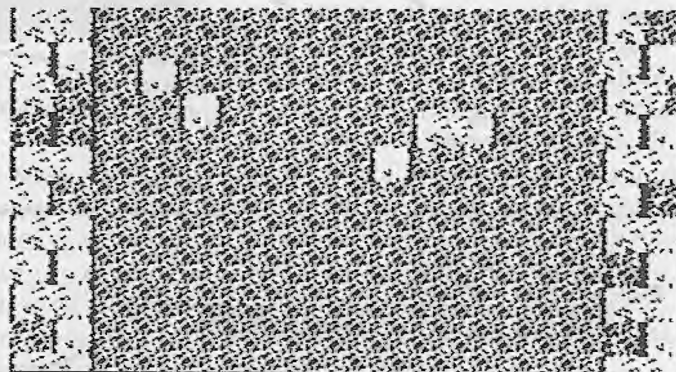




Esta é a chance que muitos aguardavam para ver em seu Nintendo um jogo com um tipo diferente de ação, que vai além da simples capacidade de coordenar a haste do joystick com a profusão de disparos destruidores que, até então, vinha caracterizando o equipamento.

Nobunaga's Ambition recria, de forma bastante realista, o período da guerra civil japonesa (1467 a 1568 A.C.), causada pelo confronto entre senhores feudais que aspiravam ao posto de Shogum.

Este é um jogo típico de estratégia e simulação de combate (war game), com visão do mapa topográfico da área de conflito e tudo o mais. É um jogo conhecido por muitos usuários de computadores, que agora serão forçados a dividir esse privilégio com os possuidores de equipamentos compatíveis com o Nintendo.



A HORA DO ARMAGEDDON

Quem disse que a indústria nacional de software de lazer ainda não estava pronta para criar um jogo de ação, brevemente terá que deglutir as próprias palavras.

Vem aí a saga de um herói chamado Armageddon que passará por perigos possíveis e impossíveis até poder destruir o Deus-Fera.

Armageddon é o primeiro jogo da empresa Hi-Tech, na verdade uma divisão da Discovery Informática, que está sendo programado a toque de caixa para ser lançado ainda no primeiro semestre de 1990.

Pela primeira vez os usuários nacionais de MSX terão o prazer de jogar, antes dos Europeus, um game de ação rápida e intensa, combinando shoot'em Up bem ao estilo de Knigthmare, com outros tipos de dificuldades bem pouco características dos jogos de outros continentes.

Armageddon tem tudo para dar certo já que é um trabalho de equipe, patrocinado por uma software-house: só essa iniciativa já justificaria o resultado.

Tomara que a moda pegue.

CHEGANDO AO FIM DA PROTEÇÃO

Os novos títulos da software house Mindscape já estão chegando ao mercado sem qualquer tipo de proteção contra cópias. Essa iniciativa inclui até mesmo a versão de Gauntlet para o Macintosh e os últimos releases dos novos Hits Star Treck V, Fiendish Freddy's, Gauntlet II, Hostage e Balance of Power.

Os usuários ganham com isso a possibilidade de fazer cópias de segurança: uma proteção para quem investiu alto na compra de um original. A isso se soma a facilidade de transpor para o winchester a coleção de jogos do usuário (na realidade um evidente direito, até então impossível).

Mas isso não significa que está aberta a temporada de pirataria: os jogos passam a ser desprotegidos com relaçao à copiagem, porém protegidos contra a execução não licenciada, através de um livro de códigos ou de palavras-chave retiradas do manual.

Para Roger Buoy, Diretor-presidente da Mindscape "a decisão de eliminar a proteção contra a copiagem produziu uma resposta extremamente favorável dos usuários".

Na verdade essa iniciativa vem apenas confirmar a tendência mundial de que não vale a pena desenvolver novos mecanismos de proteção contra cópia, já que isso fatalmente encarece o produto e não oferece garantias reais de êxito: haverá sempre um pirata aventureiro que aceitará o desafio de vencer a proteção, mesmo que seja apenas para massagear o próprio ego.



Para deter os sequestradores em HOSTAGE agora é preciso código.

O JOGO IMITANDO A VIDA

É bastante curioso ver que o universo temático do videogame vai se ampliando a níveis até então inexplorados.

Este é o caso de RUSHDIE, um recentíssimo lançamento inglês que coloca o jogador na pele do autor do livro Os Versos Satânicos, que tantos elogios mereceram do "saudoso" Aiatolá Khomeini.

Surpreendente é ver que a fleugma britânica, capaz de tanta perspicácia e senso de oportunidade, ainda não foi devidamente compreendida e absorvida por programadores de outros países.

Mas não há de ser nada. Breve estaremos vendo jogos de ação ambientados não em galáxias distantes, mas no quintal do vizinho (ou no nosso próprio).

Para os programadores com crise de insônia, aqui vão algumas dicas de temas fáceis de se converter para o universo do lazer eletrônico:

Ô MEU CADE O NORIEGA? (ou Noriega dead or alive) — Nesse jogo o exército sandinista se alia ao Panamá e invade os Estados Unidos para capturar Fidel Bush, o ditador sanguinário.

THE WALL (ou Alguém aí tem cimento?) — O objetivo é ajudar a população de Berlim a construir uma meia-água com puxado e banheirinho, para abrigar os refugiados suiços, que não suportam mais a fome e a miséria no seu país.

OPERATION ZERO (ou A inflação de Freddy Krugger) — Num futuro não muito distante, um país de dimensões continentais é totalmente congelado por um feiticeiro com cara de ministro. O objetivo do jogo é ajudar os sobreviventes do caos glacial e tomar um Boeing com destino a Portugal (o último a sair pode desatarrachar a lâmpada e roubar a fiação de cobre para vender no ferro-velho).



A VOLTA DO DESENHO ANIMADO

Poucos "demos" de jogos causaram tanta celeuma quanto o de Space Ace, que aportou no Brasil com o patrocínio dos usuários de Amiga.

Pois muito bem. Space Ace já está pronto, a disposição dos usuários de Amiga e PC, provando que não há ninguém como Don Bluth, seu celebrado autor, capaz de dominar tão bem a técnica do desenho animado.

Isso já havia ficado bem claro em Dragon's Lair, seu primeiro sucesso. Outra coisa que ficou bem claro é que lugar de desenho animado ainda não é o computador, já que a performance de Space Ace, enquanto jogo, ainda deixa muito a desejar.

Os cenários são belíssimos, a animação é primorosa e os sons são incríveis. Mas quando o botão do joystick aperta, a coisa muda de figura. São cinco discos (Amiga), com uma mecânica de carregamento chatíssima, e ação extremamente viciada: basta decorar alguns poucos movimentos e lá vamos nós para a próxima fase do jogo.



É claro que isso não tira totalmente o mérito de Space Ace. Afinal ele representa um incrível avanço técnico na arte do gráfico de envolvimento: não há uma só pessoa que resista ao clima "Disneyano" da aventura.

Mas para quem gosta mesmo de ação Space Ace ainda é muito pouco: dinheiro jogado fora.

OPS...

OS VALORES DO MERCADO *— Segundo a SPA (Software Publisher's Association), as vendas de software de lazer alcançaram a cifra de 48 milhões de dólares no último trimestre de 1989.*

Isso representa 7,3% do total de vendas de software somente no mercado americano. O importante é lembrar que o software de lazer atinge essa pequena porcentagem apenas devido ao baixo preço de venda de cada unidade. Em se tratando de tiragem a quantidade de cópias de jogos vendidas é 98% maior que a de software para outras atividades.

PROGRAMAS DE GRAÇA *— A Fuji japonesa trouxe para o mercado americano uma interessante estratégia de vendas: o Fuji's Bonus Pack.*

O cliente paga por 20 disquetes de 3,5" virgens e recebe os seus discos multicoloridos, contendo os mais diversos programas (calendário, relógio mundial, etc.), além de quatro toalhas antiestáticas para a limpeza da tela do monitor de vídeo do cliente.

Lá o mercado é livre e quem não compete não vende. Melhor para quem compra.

ESQUECENDO A DOR *— A empresa Capcom acaba de criar o "Cantinho da garotada" nas unidades pediátricas de dez hospitais americanos, colocando vários equipamentos de videogame à disposição das crianças em internação.*

Para os médicos essa iniciativa foi muito benéfica, já que o videogame ajuda as crianças a se sentirem menos amedrontadas por poderem recuperar o controle da situação, interagindo com o jogo.

Videogame já é terapia recomendada por médicos: quem diria...

NOTICIANDO *— Os interessados em divulgar seus lançamentos em software e hardware nesta seção, deverão enviar release para: REVISTA JOGOS & COMPUTADOR, EDITORIA, AV. MARECHAL CÂMARA 160 / 1701, CEP 20020, RJ.*

Todas as notícias serão apuradas antes da sua publicação.

AFTER THE WAR

Marcos A. L. Furtado

Ano 2.019, Manhattan, Estados Unidos. A terrivel guerra nuclear já acabou, deixando um rastro de destruição e dor. Das cinzas surge um novo herói, um homem com nervos de aço e coração de pedra: você.

Pois é, finalmente aconteceu. Depois de tantos anos de ameaças e guerra fria, os homens que comandavam o mundo resolveram apertar o botão vermelho e mandar tudo pelos ares.

De nada adiantou a Perestroika. A população mundial atônita, viu tudo acontecer em poucos minutos, justo na época em que isso parecia distante, praticamente impossível.

Algum tempo depois os sobreviventes começaram a surgir. Famintos. Desesperados. Destituídos de qualquer traço de dignidade, transformaram as ruínas das cidades em uma verdadeira selva de concreto e asfalto. O pânico os levou à bestialidade. A fome os levou a redescobrir o gosto pela carne humana.

Em Manhattan a situação não é diferente. Punks, assassinos e mutantes, lutam para sobreviver a qualquer custo, já que agora impera a lei do mais forte.

É lá que você está, na pele do herói Jonathan "Jungle" Rogers. Sua única chance de sobreviver é alcançar a plataforma de lançamento XV-238.

DISPONÍVEL PARA: MSX — TK90X



Lá existe um foguete capaz de levá-lo para uma das colônias do espaço exterior, livrando-o da radiação mortal que assola o planêta. Infelizmente o professor McLerin, um louco homicida, mantém a base de lançamento sob o seu controle.

Para chegar lá é preciso atravessar as ruas sinistras da cidade dizimada, lutando contra assassinos e saqueadores, sem falar nos guardas do complexo científico de McLerin.



AS CARACTERÍSTICAS DO JOGO

O jogo se compõe de duas partes distintas e o personagem Jungle Rogers pode executar mais de vinte ações diferentes. Ao vencer a primeira parte, o jogador recebe o código que dá acesso à segunda parte do desafio.

Jungle Rogers deve se mover sempre para o lado direito da tela, de uma forma muito parecida com os jogos *Double Dragon e Vigilante* — você já sabe como a coisa funciona.

Na primeira parte do jogo, nosso herói deve alcançar a saída do metrô que fica nos limites da cidade. Para isso será preciso atravessar três fases distintas.

A fase 1 se passa em pleno centro de Manhattan, ponto zero de um impacto atômico, completamente carregado de radiação e com baixíssima possibilidade de sobrevivência. Os inimigos são em pequeno número, mas dispostos a tudo.

Na fase 2 você já se encontra perto da ponte de saída da cidade, entre armazéns e carros destruídos. O número de inimigos é maior e a agressividade também. Além disso, Punks armados com pistolas Magnum estarão em seu encalço, buscando acertá-lo pelas costas.

A fase 3 começa nos limites da cidade. Aquí você encontrará os inimigos mais terríveis, dispostos a destroçá-lo impiedosamente. O importante em qualquer das fases é não se aproximar muito dos oponentes e procurar descobrir o ponto fraco para encaixar o seu golpe.

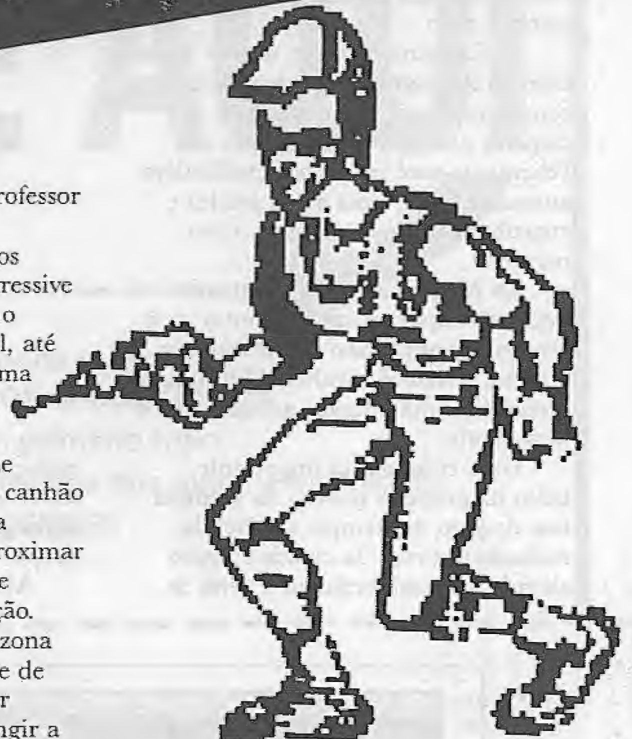
Mas até aqui a coisa é relativamente fácil. Na segunda parte do jogo é que começam os obstáculos mais cabeludos, desta vez já dentro dos subterrâneos do metrô.

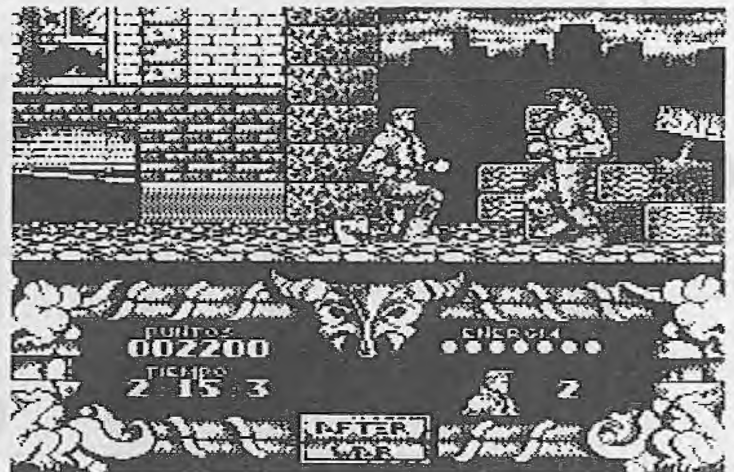
O CONFRONTO FINAL

Agora são apenas duas fases. Na primeira você está na linha 1-2-5 do metrô de Manhattan. Aqui o professor McLerin deixou dois tipos de engenhos mecânicos de defesa: os FLYING RATS e os PPS (Progressive Pneumatic Shot). Os primeiros o perseguirão de forma implacável, até que você seja eliminado pela arma secreta que carregam: as minas atômicas IP-2433.

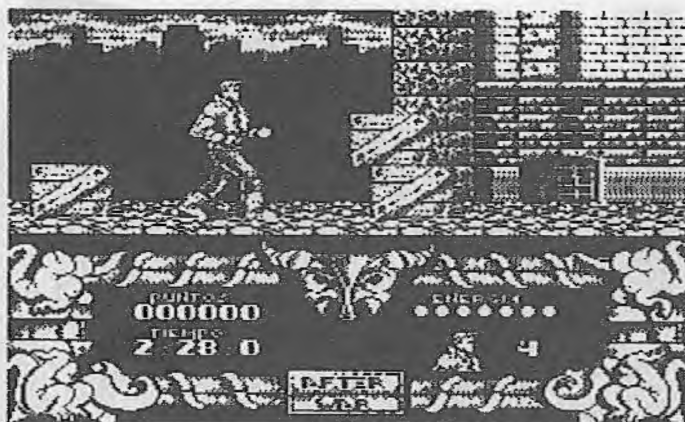
As PPS são armas letais que surgem no teto dos túneis, cujo canhão rastreará a sua posição de forma inequívoca. Quando você se aproximar da base surgirão os andróides de combate: destrua-os sem hesitação.

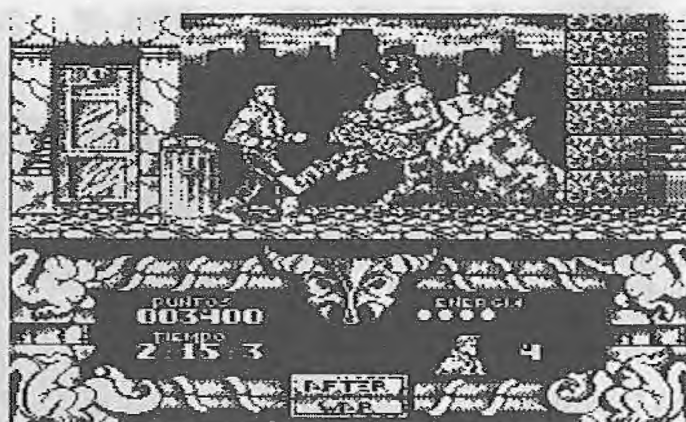
A segunda fase começa na zona mais perigosa do do jogo: a base de McLerin. É a última etapa a ser cumprida para que se possa atingir a





JUNGLE ROGERS LUTA PELA VIDA NAS RUAS DE MANHATTAN.

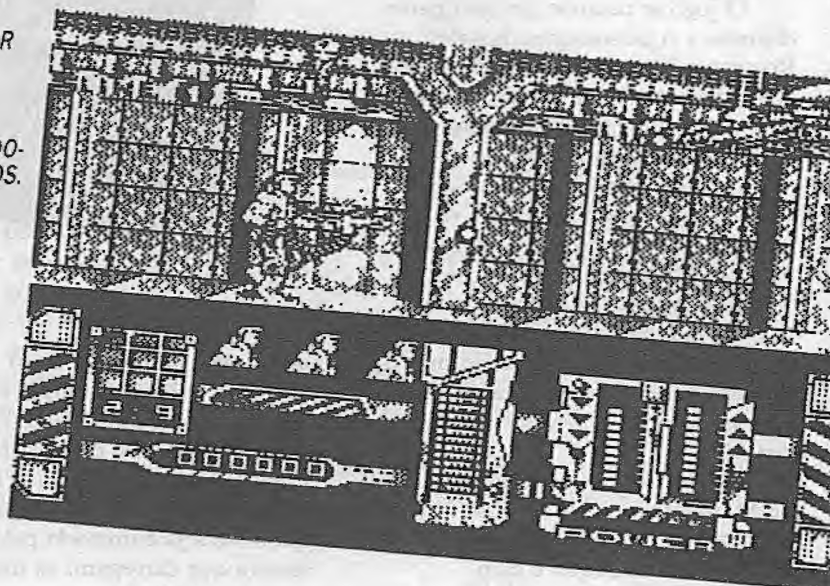




liberdade. Porém aqui existem dois mecanismos de defesa que, como sempre, possuem nomes bem estranhos - Kangaroo Fighter e Mega-Kangaroo Destroyer. Aqui é que a porca vai torcer o rabo

O Kangaroo Fighter, devido à sua espessa blindagem, só pode ser vencido com uma grande quantidade de disparos na cabine de comando. Felizmente você possui a metralhadora automática FX, uma arma prática e engenhosa que nunca esgota a sua munição.

Os Mega-Kangaroo Destroyer avançam implacavelmente contra você. Seu único ponto fraco é a articulação que fica abaixo do canhão. Um disparo direto destruirá o motor atômico que o movimenta.

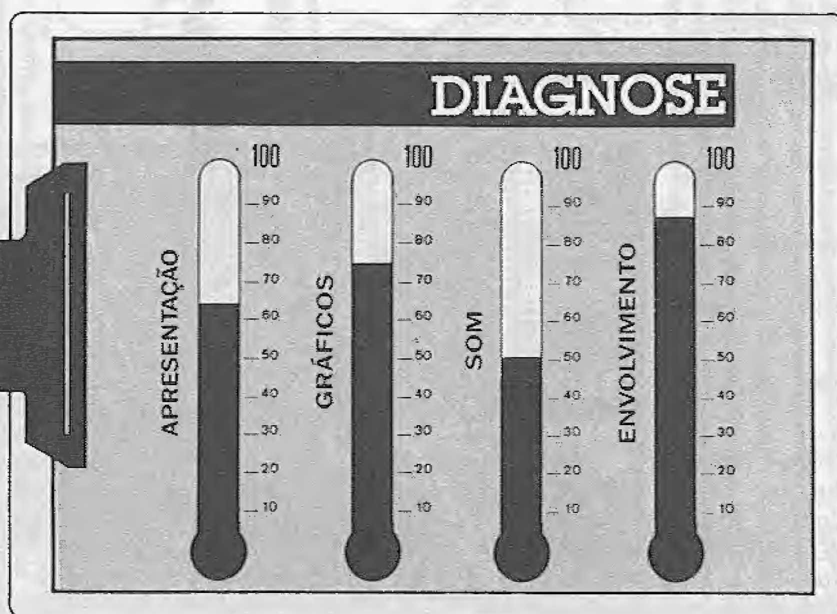


NO INTERIOR DO METRÔ COM A POTENTE METRALHADORA NAS MÃOS.

Uma coisa muito importante, tanto na primeira quanto na segunda fase do jogo, é o tempo. O nível de radiação nas ruas da cidade é muito elevado. Nos subterrâneos o nível de radiação, embora mais baixo, tem suficiente potência para corromper o seu organismo. Sendo assim não perca tempo.

After The War é um jogo muito movimentado, com um enredo bastante imaginativo, capaz de prender firmemente a atenção do jogador, já que cria uma atmosfera um tanto tétrica, no melhor estilo de Alien.

Os gráficos são bem detalhados mas o som, em algumas versões, deixa um pouco a desejar. Mas o que fazer? Não vai ser por este motivo que você vai perder a chance de saber como seria a vida de um sobrevivente de uma guerra atômica. Talvez um dia essa experiência tenha que ser usada para permitir que você sobreviva. (Uauu).





CÓPIA PARA ANÁLISE CEDIDA PELA DISCOVERY INFORMÁTICA.

a. m. freitas



Francamente

Na vida temos muitos prazeres. Não é fácil identificá-los, já que as vezes estão embutidos em mínimas coisas que, se não observarmos atentamente, não os reconhecemos.

Não falo dos prazeres comuns, nem dos prazeres a dois, nem dos dinheiros. Quero que você pense naquele prazer que não pode descrever, aquele que dá calor, dá frio, dá vontade, dá desespero, dá...

Ele é bom, principalmente, quando se consegue identificá-lo como prazer, não como mera diversão, passatempo ou até perda de tempo.

Existem, portanto, prazeres que ainda devem ser descobertos, aproveitados, vividos e brincados. Não são difíceis de achar, não estão escondidos nem trancados debaixo de sete chaves, mas precisam ser procurados com cuidado, em todos os lugares.

Vale lembrar que esses prazeres são muitos, dependem de cada um de nós, da formação pessoal, da criação. Mas agora quero falar de um prazer especial — muito especial — aparentemente conhecido mas que nem sempre é encarado como prazer: joguinho de computador.

Se você já chegou perto de um computador então sabe do que estou falando. Já ficou com uma bruta vontade de ter algo parecido, que faça exatamente isso, para poder jogar daquele jeito sensacional: afinal não deve ser tão difícil. E não é.

E de repente você está dizendo coisas assim:

— Você me empresta um pouquinho?
— Você tem jeito de conseguir uma cópia para mim?
— O meu: preciso desse disco.
— Como fazemos?
— Que legal. Posso experimentar?

Sabe por que? Por uma única razão: o prazer de jogar. Não, não se preocupe que não é feio admitir. Quem critica é porque tem medo de admitir que também joga, talvez até vergonha, mas joga, e deve jogar muito. Porém coloca-se numa posição errada dizendo que isso é coisa de criança, como se todos nós não tivessemos uma parte. grande, da criança que fomos.

Existe, lá fora no mundo — aqui ainda não — uma indústria especializada em jogos, melhor dizendo, diversas indústrias, que têm diversos programadores só para jogos, fora os colaboradores, free lancer, que ganham a vida com jogos, vivendo com muito conforto, sendo reconhecidos e respeitados porque, afinal, estão produzindo para essas verdadeiras potências do ramo.

Portanto,perceba que nao é nenhum crime, nenhum desdouro, nenhuma vergonha depois de uma aula dura, depois de um dia estafante de trabalho, depois de uma aula de aeróbica, você sentar-se ao computador, selecionar aquele jogo especial que tira você deste mundo e permite que você salve a mocinha daquele gorila horrível, vença o dragão com o golpe mortal de caratê, ou simplesmente voe tranquilo por algumas horas, aterrizando e abastecendo para voar de volta.

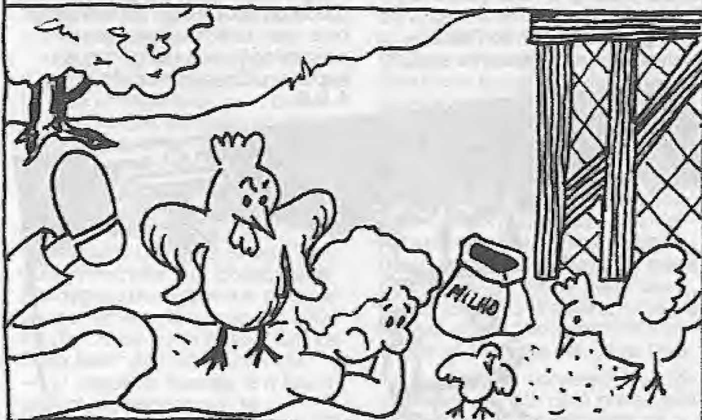
Conte para mim suas aventuras que vou ficar muito feliz. Conte comigo para ajudar a convencer alguém que jogar é importante, pelo menos melhor do estar na rua sem ter o que fazer, procurando uma companhia que pode ser pior do que a companhia da sua máquina, que apesar de ser burra é extremamente obediente.

Até.

GAME OVER

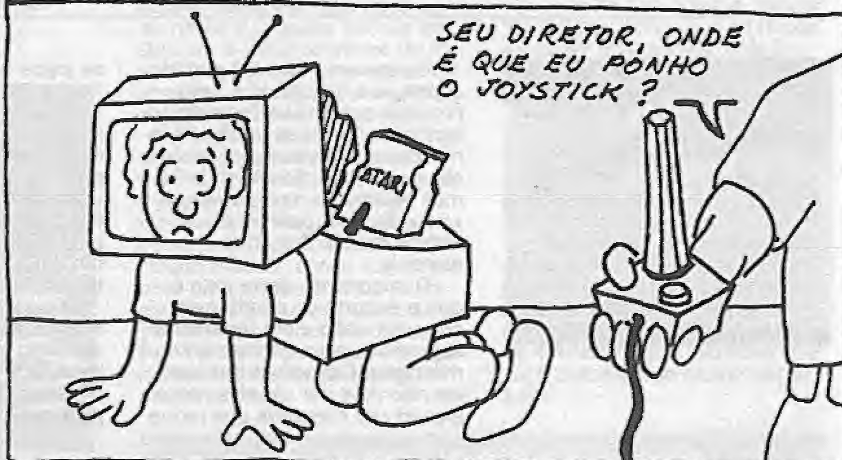

GRANDE CONVENÇÃO DOS PROGRAMADORES DE JOGOS


SER UM PROGRAMADOR DE JOGOS NÃO É UMA COISA MUITO SIMPLES. É PRECISO SER INTELIGENTE E POSSUIR UM GRANDE TALENTO!


EU SEMPRE FUI UM PROFISSIONAL DA ÁREA DE CRIAÇÃO, COM UMA GRANDE CAPACIDADE DE OBSERVAR A VIDA EM DETALHES...
MILHO


... ATÉ QUE UM DIA EU FUI CHAMADO POR UMA GRANDE EMISSORA DE TV, ONDE EU OBTIVE UM CONHECIMENTO FUNDAMENTAL.
PELO AMOR DE DEUS, ME ARRUMA UMA PONTA...
NÃO HÁ VAGAS!
LÉLO

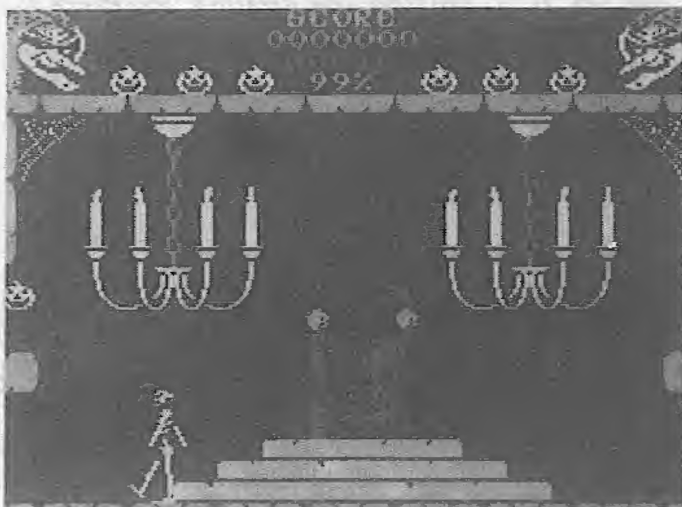

FOI ATRAVÉS DA TELEVISÃO QUE EU TRAVEI O PRIMEIRO CONTATO COM OS JOGOS ELETRÔNICOS...
PINTOU UM MERSHANDISING. VOCÊ VAI FAZER PAPEL DE VIDEO GAME NA NOVELA DAS OITO!
CERTO!


... E CONHECI "POR DENTRO" O QUE É UM VIDEOGAME. FOI NESSA OPORTUNIDADE QUE A PAIXÃO DE PROGRAMAR ENTROU DE FORMA PROFUNDA EM MIM!
SEU DIRETOR, ONDE É QUE EU PONHO O JOYSTICK?
ATARI



RELEMBRANDO

OS JOGOS QUE NÃO SE PODE ESQUECER



CAULDRON II

Não é só no Brasil que a bruxa anda solta. Em Cauldron II você poderá encontrá-la frente a frente, fazendo poções e feitiços demoníacos para Ravengar nenhum botar defeito.

Você deverá penetrar em um castelo de aspecto peculiar, tão sinistro quanto estapafúrdio, e recolher seis objetos (uma coroa, uma espada, um escudo, uma taça, um machado e um livro).

O único inconveniente é que você possui apenas o movimento de saltar. E é saltando que você deverá percorrer o castelo, enfrentando aranhas, fantasmas, mãos espectrais, esqueletos desconjuntados e um sem-número de outros inimigos que só mesmo a neurose de um autor de jogos pode criar.

Mas o pior mesmo é que os inimigos podem se regenerar (magia é magia), enquanto você só pode ter seis vidas. É pouco para atravessar as inúmeras salas do castelo. Além disso existem janelas que se comunicam com o jardim do castelo.

Caso saiamos do castelo através de uma das janelas, devemos nos dirigir para o lado direito da tela (corra que as aranhas vem aí) e saltarmos o fosso onde mora um carrancudo tubarão tigre que fará tudo para nos transformar em repasto. Bom apetite.
A.M.

FIGHTING WARRIOR

Egito... Mistérios, múmias, faraós e fantásticos tesouros. Sentiu o clima? Não vá me dizer que você não ficou com vontade de jogar Fighting Warrior porque não é verdade

Transpostos para o antigo Egito nos defrontamos com a crueldade de um Faraó que, abusando de seu grande poder, sequestrou a mais bela, frágil e encantadora princesa do "pedaço", pela qual você nutria desejos tanto justificáveis quanto inconfessáveis.

Diante de uma situação como essa não resta alternativa a não ser se oferecer para resgatá-la, mesmo que as suas únicas armas sejam uma espada e alguns objetos mágicos abandonados no deserto que, para piorar, nem sempre funcionam como deveriam.

O grande poder do Faraó — na verdade um Deus vivo segundo a crença da época — enviará seres mitológicos de todos os tipos para combatê-lo. Isso sem falar nas flechas que cruzam a tela, buscando atingí-lo de forma a minar a sua energia.

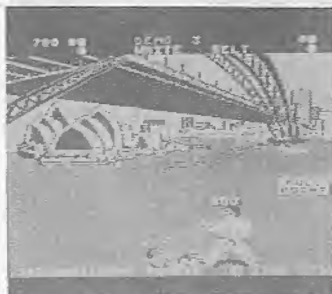
Fighting Warrior é um jogo simples mas com gráficos elaborados e bem sugestivos (foi analisada a versão para o Zx-Spectrum). As figuras são bem detalhadas e o cenário, embora um tanto despojado, é bem resolvido.

Seu ponto de partida é o deserto e muita areia irá rolar até que você consiga atravessá-lo. No horizonte fica o Templo do Sol onde está aprisionada a donzela que inspirou tanta nobreza e heroísmo de sua parte.

Mas não se preocupe. Ao chegar no Templo esqueça de todos os problemas da travessia, pois eles são "café pequeno" com relação aos perigos que o esperam. É jogar e conferir.
A.B.F.



INTERNATIONAL KARATE



Certamente ele está perdido aí pela sua "jogoteca". É bem provável que na sua ânsia de colecionar novidades, você não tenha dado a merecida importância a este jogo tão divertido. Vamos lá Espalhe o pó da sua caixa de discos e penetre no fantástico mundo das artes marciais.

O importante deste jogo é que o esporte do caratê mereceu uma visão e um tratamento dignos dos seus ensinamentos milenares. É devido a isso que ele não deve ser simplesmente incluído na categoria que reúne os jogos de pancadaria.

A ação se inicia na Austrália. Um mestre de caratê supervisiona os combates entre os alunos, que podem ser jogador X computador ou jogador X jogador, o que representa uma diversão a mais: não é sempre que podemos "enfiar" a mão na cara de um amigo nosso e receber em troca um sorriso de mofa.

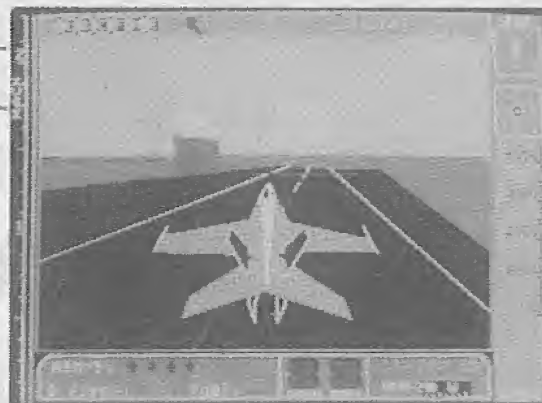
A quantidade de golpes possíveis é de dezesseis, comutados pelo botão de disparo do joystick. A animação é bem feita, oferecendo bastante realismo para quem joga.

Os combates prosseguem de país em país, indo dos Estados Unidos ao Japão, passando por um estranho Brasil onde um Cristo Redentor colocado em cima do Pão-de-Açúcar, observa atentamente o combate nas areias de Copacabana.

Paisagens alienígenas a parte, o jogo resulta em um bom divertimento, já que é distribuído para várias linhas de computadores e se encontra à disposição dos usuários de muitos micros.

J.C.R.G.

JET



Taí um jogo imperdível, um sucesso permanente para os usuários de PC, Commodore e Atari.

Jet é basicamente um simulador de combate onde o objetivo é travar combates aéreos pilotando um jato F-16 ou destruir alvos terrestres com um F-18.

Os modos de jogo são cinco: Dog Fight, onde devemos partir de uma base terrestre com o objetivo de atacar e destruir os jatos inimigos; Target Strike, cuja missão é aniquilar alvos marítimos e terrestres; Free Flight e Demo Mode, respectivamente para treino de pilotagem e demostração. O último modo — Load Scenary — permite jogarmos em outros cenários, fornecidos opcionalmente para o usuário.

Uma vez selecionado o modo de jogo devemos selecionar o nível de dificuldade. O nível zero é o mais fácil já que por mais "burradas" que se faça o nosso avião nunca se choca contra o solo. O nível nove é o mais difícil, não cabendo espaço para nenhum equívoco do piloto.

A escolha seguinte é entre o F-16 e o F-18, que devem ser armados com vários tipos de dispositivos bélicos. Dentre estes dispositivos encontramos o AIM-9, um míssil ar-ar guiado por calor e com pequeno raio de ação; o AGM 65, míssil ar-mar, autopropulsionado, com busca por luz; MK 82, bombas sem propulsão, com alto teor explosivo e, finalmente, 500 cartuchos para metralhadora de 200mm.

É bom não esquecer que quanto maior for a quantidade de armas, mais difícil se torna controlar a aeronave — principalmente nos procedimentos de pouso e decolagem.

Mas deixando de lado a provável inexperiência em pilotagem, até que o nosso jato é bem simples de comandar. O piloto tem acesso à visão externa da aeronave e precisa memorizar um número bem pequeno de teclas de comando.

Um procedimento usual seria o seguinte: acelerar os motores ao máximo através da tecla "+" de forma a nos aprontarmos para a decolagem do porta-aviões. Para catapultarmos a aeronave basta teclar "L".

Logo ganhamos altura. Devemos estabilizar a aeronave e acionar o radar de combate e a mira — tecla "R". Para atingir um inimigo a mira deve assumir totalmente a cor marron — é isso que indica que o alvo está ao alcance do míssil.

Jet é um jogo de alta-tensão, que não merece ficar muito tempo esquecido na gaveta. Ponha o seu traje de combate e o seu capacete e sinta-se um verdadeiro TOP GUN como o Tom Cruise. Mas por favor não vá desmunhecar no joystick.

L.F.M.

ESTELAR 7

Este é sem dúvida um jogo pouco conhecido que, paradoxalmente, se posiciona bem acima da média quando devidamente compreendido.

Estelar 7 é um jogo de ação cujo objetivo é comandar um tanque intergalático para destruir as forças inimigas do planeta Arcturan. É um jogo em 3D com ótima movimentação.

Os tanques inimigos possuem características próprias. A primeira arma inimiga é o Sandslead, um tanque com propulsão nuclear que possui uma blindagem de 100mm e pode alcançar uma velocidade de 200 Km/h. Como arma possui um canhão laser de baixa potência.

O segundo inimigo é o Lasertank, com blindagem de 200mm, propulsão nuclear, velocidade máxima de 128 Km/h e armamento laser de alta potência.

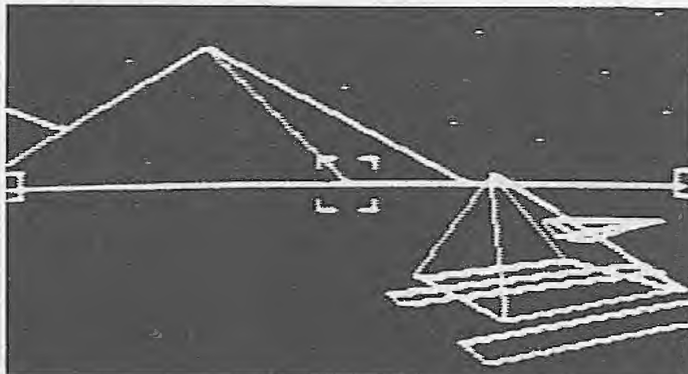
Outro inimigo é o Hovercraft, com propulsão por colchão de ar, blindagem de 100mm, 200Km/h de velocidade máxima e um potente canhão de luz — o tão temido raio da morte.

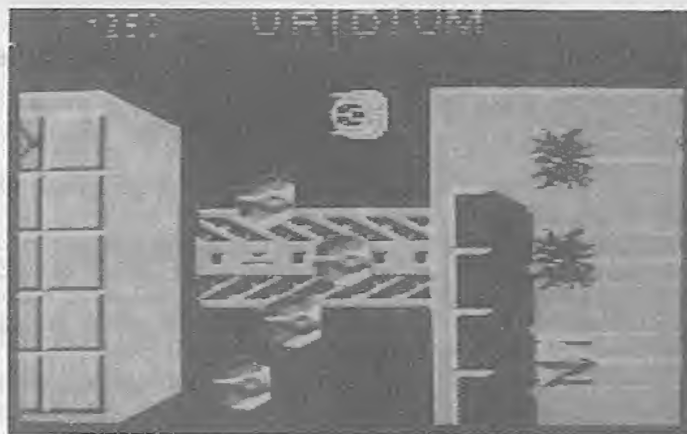
Além destes inimigos existem vários outros como o Promler, o Heavytank — uma parada dura de enfrentar devido aos seus 300mm de blindagem ; o Stalker, o Laserbattery, Pulsar e Skimmer: todos dispostos a oferecer o máximo de resistência e combatividade para frear os nossos impulsos conquistadores.

Para vencermos a batalha devemos ir atravessando os sistemas que formam o império de Arcturan — Sol, Antares, Rigel, Deneb, Sírius e Régulus. O transporte para os vários sistemas é fornecido pelo Warplink, uma nave que surge após derrotarmos todos os inimigos de cada fase.

A partir do sistema Rigel nós podemos contar com naves amigas para reabastecimento de energia e combustível, o que sem dúvida vai aliviar um pouco o nível de adrenalina no seu sangue e permitirá com que você volte a ser o comandante frio e eficiente, capaz de vencer em um teatro de operações tão estafante.

W.S.





URIDIUM

Como reconhecimento a um dos jogos mais votados pelos usuários, creio que vale a pena apresentar Uridium para aqueles que ainda não o conhecem.

Uridium guarda uma certa similaridade com um mito do videogame chamado Zaxxon. Como em Zaxxon, é preciso atravessar bases inimigas destruindo naves e tanques. Só que em Uridium a coisa acontece de forma mais intensa, sem contar os atrativos de uma técnica gráfica e sonora bem mais apurada.

O jogo começa quando o módulo de ataque abandona a nave-mãe. Nessa primeira etapa o jogador tem duas opções: lutar contra os Monguis (parece coisa do Mussum) ou, se não for "muito macho", correr e acompanhar a nave-mãe em sua louca escapada. Os valentões optarão por assumir o contrôle do joystick e partirão para devastar fileiras e mais fileiras de Monguis ensandecidos.

Cada base inimiga é formada por quatro plataformas. Cada uma delas contém naves Monguis (renovo aqui o meu juramento de não ter inventado esse nome ridículo) sobre as suas rampas de lançamento, além de postos com tanques de reabastecimento. A técnica para fazer a travessia de uma base é mandar "fumo" em tudo o que se mexer e desviar dos painéis onde a nossa nave pode se chocar de forma bastante deselegante.

Ao término de cada fase devemos pousar sobre a pista que se encontra ao final da quarta plataforma. É dessa maneira que passaremos para a fase seguinte.

Mas não há de ser nada. Empalme a haste do joystick com firmeza (mas seja gentil e não o machuque) e prepare-se para enfrentar uma interminável leva de novos Monguis (acredito que você precisará de muita "sórtis").

A.B.F.

RESCATE ATLANTIDA

Ana Paula Rodrigues

Entre os jogos de computador, os mais interessantes são aqueles que conseguem juntar ação e estratégia em um mesmo ambiente. Quando esse jogo possui também gráficos de qualidade e um roteiro envolvente, torna-se naturalmente preferido do público. É o caso de RESCATE ATLÂNTIDA, um jogo de origem espanhola, da softhouse REAL TIME, para os micros da linha MSX e SPECTRUM (TK's 90/95). No Brasil este jogo pode ser encontrado para ambas as linhas de micro, na DISCOVERY INFORMÁTICA, softhouse carioca que gentilmente nos cedeu cópias do programa e apoio técnico para a confecção dos mapas.

Na ficha técnica constam os seguintes nomes como criadores do programa: PABLO ARIZA e GUSTAVO TALLON como programadores; J. CARLOS NARANJO e JOSE A. MARTIN como responsáveis pelos gráficos; o mesmo JOSE A. MARTIN como criador da trilha sonora e finalmente J. C. ARAMAGO, como colaborador. Anotem os nomes, pois é uma equipe de alto nível.

O jogo é dividido em três fases sendo que para jogar a segunda e terceira é necessário vencer as anteriores. Ao final da primeira e segunda fases, você recebe uma senha que permitirá jogar novamente sem ter que repetir as fases já vencidas. Se gosta de moleza, a J&C dá as senhas para você: procure-as na última página desta matéria.

O ROTEIRO DO JOGO

No passado, uma raça alienígena do planeta SOMERSET perdeu acidentalmente o controle de uma de suas naves, que caiu no oceano. A tripulação salvou-se e foi socorrida por outra nave. Mas um dos ocupantes resolveu ficar e decidiu consquistar a terra.

Durante suas experiências com armas, uma explosão destruiu o continente de Atlântida, que acabou ficando submerso exatamente por sobre a nave do invasor. A explosão alertou os habitantes de SOMERSET, que enviaram um agente com a missão de destruir KORX, o vilão que ameaçava destruir toda a vida na terra. Este agente é você

Na primeira fase do jogo o herói será deixado no oceano, próximo ao local onde Atlântida afundou, com uma batisfera e alguns equipamentos essênciais para sua sobrevivência e para o cumprimento da missão. Nesta fase o objetivo é localizar Atlântida.

Na segunda fase, já tendo encontrado a cidade, você deverá destruir KORX. Mas o perigo será maior pois KORX tornou-se poderoso, maldoso e destrói quem ousar se aproximar dele. Só uma arma pode destruí-lo: veja como isso é possivel no mapa da segunda fase.

A terceira fase é a mais importante. Nela você irá reativar a nave avariada e retornar ao seu planeta natal. KORX já estará morto mas seus exércitos e robots de combate permanecem vivos e vão ser seu maior problema para vencer esta aventura.

DICAS IMPORTANTES

Quando sair da batisfera, leve sempre o propulsor ou poderá ficar preso em alguma cratera mais profunda. Fora da batisfera você só pode carregar três objetos de cada vez. Selecione sempre os mais importantes de acordo com a ocasião. O objeto que fica no painel do meio é o que está disponível para uso imediato.

Alguns objetos são essenciais para sua vitória e você deverá transportá-los de uma fase para outra, procurando utilizá-los no momento apropriado. São eles:

— o terminal de computador que começa com você na primeira fase. Não o perca;

— as barras de ouro que você irá conseguir na primeira fase;

— o espelho, você o achará na segunda fase. Guarde-o.

O suprimento de oxigênio deverá ser sua maior preocupação em todas as fases. Na primeira basta subir à superfície ou procurar bolsões de ar nas cavernas para renovar seu ar. Na segunda fase, o suprimento de ar poderá ser renovado em plantas que foram modi-

ficadas geneticamente por KORX — as plantas KHERIX. Na terceira fase, já dentro da nave, não haverá água, mas um gás mortal que irá obrigá-lo a manter seu traje protetor e renovar o ar em depósitos de oxigênio que se encontram espalhados pela nave.

Além do oxigênio, o combustível da batisfera será também uma preocupação constante. Na primeira fase procure algumas ânforas nas cavernas submarinas e leve-as até os tubos de oleoduto. Cada ânfora cheia corresponde a uma carga completa de energia. Atenção, só abasteça a batisfera depois que a energia se esgotar, ou irá desperdiçar combustível. Na segunda fase as plantas KHERIX irão abastecê-lo também de combustível. Se ficar sem combustível na terceira fase tente uma das opções abaixo:

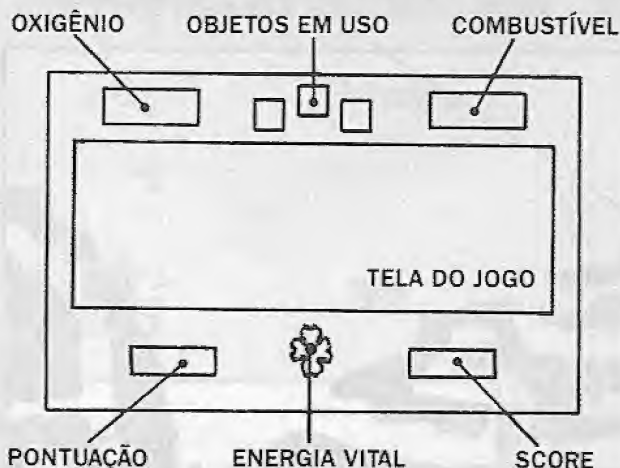
— tente trazer das fases anteriores uma planta KHERIX ou uma ânfora cheia de combustível;

— vá ao nível mais baixo na nave e encontre uma lata de combustível vazia - você pode enchê-la em um deposito e levá-la até a batisfera.

Como você não é um ser da terra, as criaturas marinhas vão atacá-lo sempre que se aproximar delas. Você tem armas para destruí-las, mas lembre-se que está aqui para salvar a terra portanto procure apenas evitar tais criaturas. Quanto aos soldados e robots de KORX, lembre-se que são seres criados em laboratório apenas para guerrear. Destrua-os sem piedade.

Daqui em diante você segue sozinho. Acompanhe os mapas e indicações e tenha sorte em sua missão. Os terráqueos agradecem.

TELA DO JOGO



O HERÓI DO JOGO



Este é a personagem principal, com seu traje de proteção, disposto a enfrentar qualquer perigo.

BATISFERA



O veículo do nosso herói. Serve para protegê-lo e permite uma locomoção mais rápida.

OBJETOS JÁ EXISTENTES NA BATISFERA

MALETA DE PRIMEIROS SOCORROS



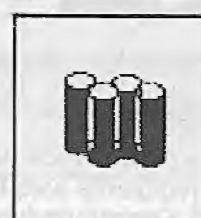
Você só terá duas o jogo todo e serve para recuperar sua energia vital. Use-a com critério.

PISTOLA



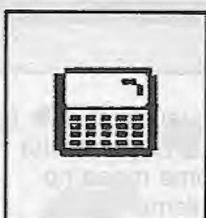
Serve para sua defesa pessoal quando estiver fora da nave.

RECIPIENTE



Será usado para fundir barras de ouro. Para usá-lo você deve ter o cofre de ouro e estar próximo a um vulcão, indicado no mapa da primeira fase.

TERMINAL DE COMPUTADOR



Por enquanto não tem utilidade, mas guarde-o até a última fase.

PROPULSOR



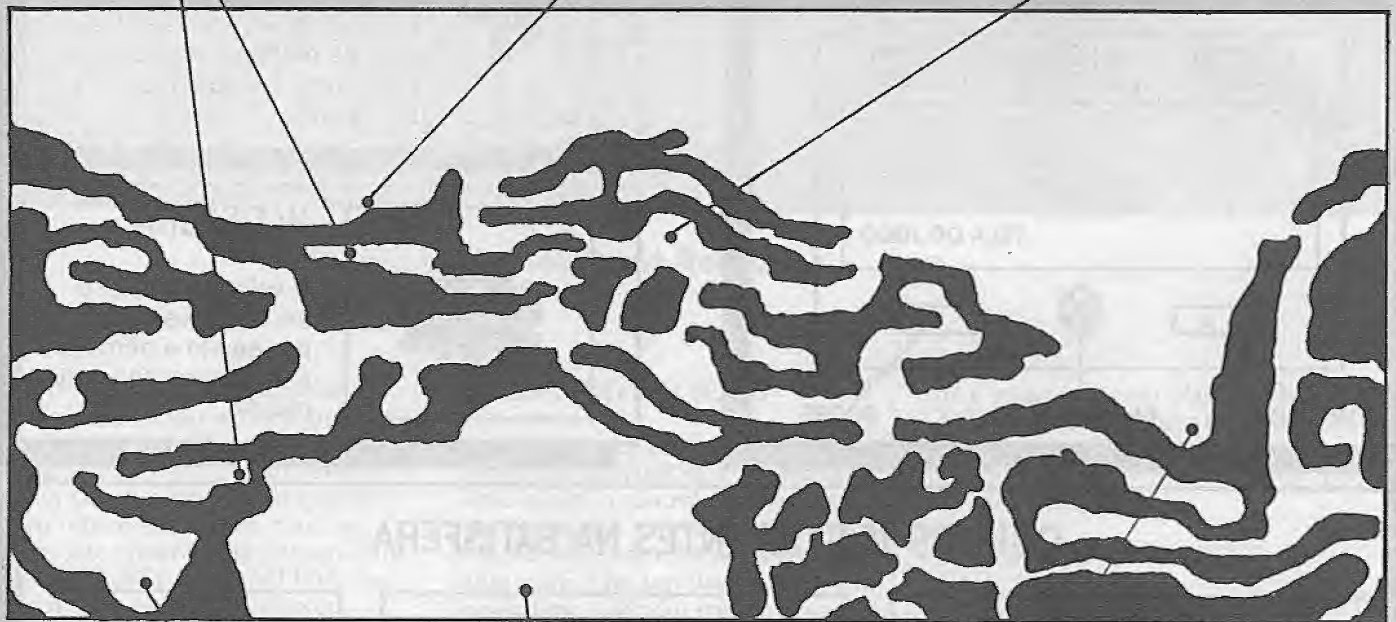
Serve para deslocamentos verticais muito acentuados. Será muito útil para sair de buracos profundos.

FASE I — A PROCURA DE ATLÂNTIDA

Nestes locais existem ânforas (vasos), que permitem coletar combustível para a batisfera. Antes de começar a aventura, pegue uma ânfora e leve-a até um oleoduto para enchê-la, sem isso não conseguirá ir muito longe com sua batisfera.

Aqui começa a aventura. Primeiro você deve pegar um osso de baleia: procure-o no esqueleto de baleia, um pouco mais a direita.

Aqui existe uma câmara de ar. Use-a para reabastecer o oxigênio. Existem outras espalhadas pelas cavernas. Além disso você também pode reabastecer de ar na superfície.



Nesta cratera você deverá usar o recipiente para fundir o ouro e transformá-lo em barras. O recipiente você já tem desde o início. E o ouro? Já encontrou?

Aqui tem um oleoduto. Saia da nave de posse de uma ânfora e aproxime-se de onde tem um vazamento. Ao pressionar o botão de disparo a ânfora muda de cor, significando que está cheia. Aproxime-se da batisfera com a ânfora cheia e pressione o mesmo botão de disparo para ganhar uma carga completa de energia. O outro oleoduto está lá pertinho de onde começa o jogo: procure-o.

Entre o segundo e terceiro canhão da fila superior, a contar da direita, a madeira do barco está podre. Use o osso de baleia neste local e abrirá um buraco no casco. Apertando o botão de pegar/largar, na frente do buraco, você entra ou sai do barco.

Dentro do barco tem uma bala de canhão e um cofre com ouro. Pegue o cofre e leve-o para a cratera para transformá-lo em barras. Depois volte e coloque a bala de canhão sobre uma mesa no andar superior do barco. Um mecanismo secreto vai transportá-lo direto para a cidade perdida de Atlântida e para a segunda parte desta aventura.

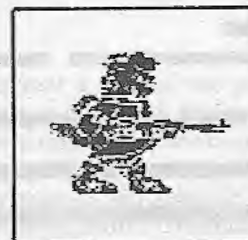
FASE II A DESTRUIÇÃO DE KORX

KORX

Destruir o KORX é o seu objetivo nesta fase. Nenhuma arma pode destruí-lo mas, ironicamente, uma simples planta aquática tem o poder de acabar com ele. Procure a semente desta planta no mais profundo rincão de Atlântida. Após a destruição de KORX, restará apenas uma jóia que será seu passaporte para o interior da nave e para a terceira fase desta aventura.

ESPELHO

O espelho será usado na fase três, procure-o dentro de uma casa.

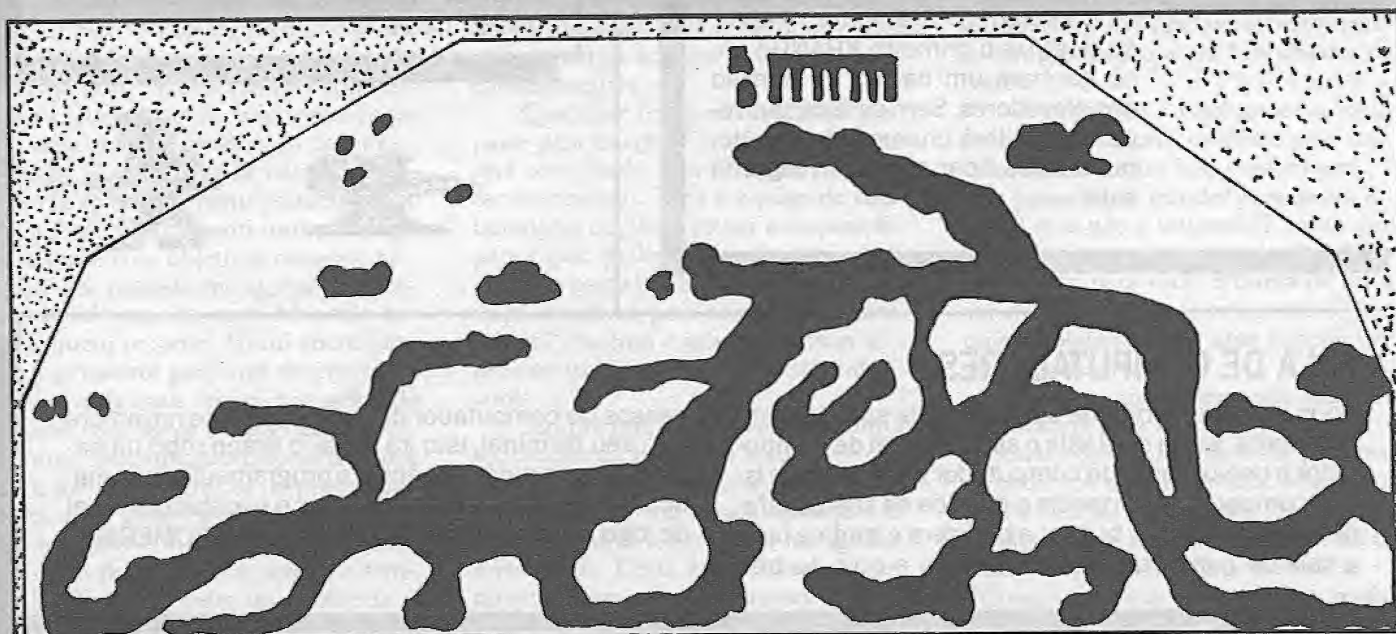


KRANGAS

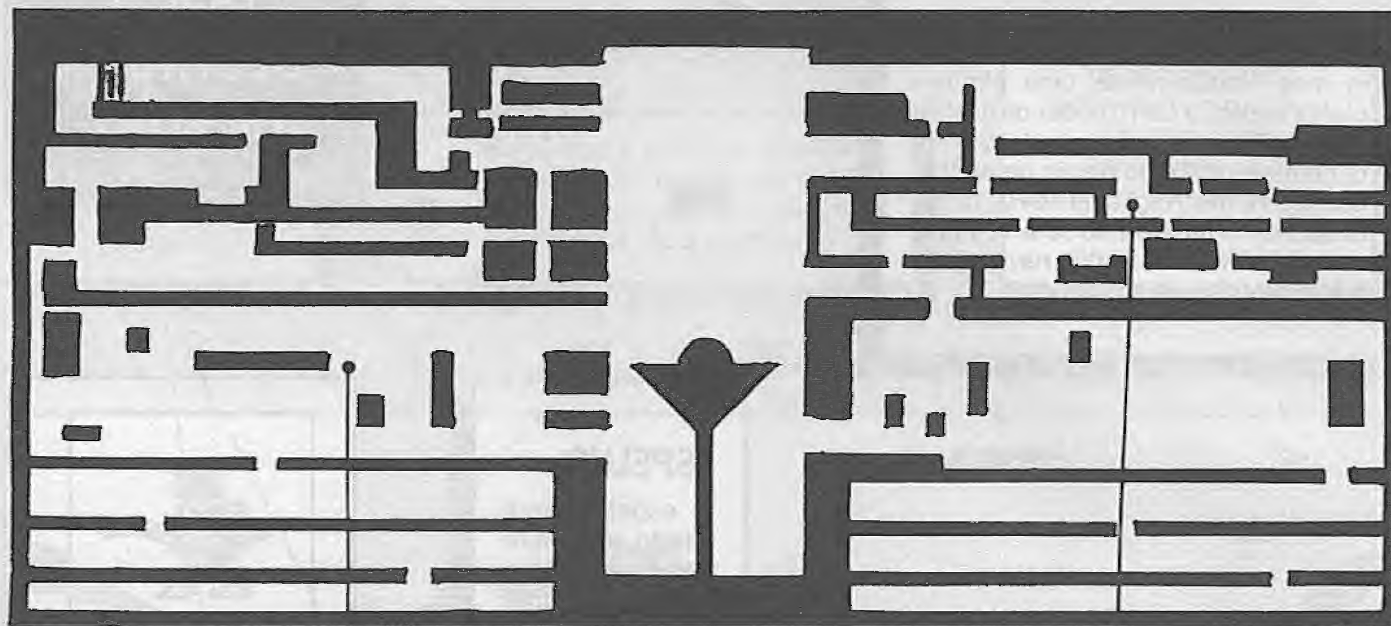
O KRANGAS é um ser criado em laboratório. Não tem inteligência nenhuma e só sabe destruir o que estiver em seu caminho. Faz parte dos exércitos de KORX. Destrua-o sem piedade.

KHERIX

Para reabastecer seu oxigênio e combustível nesta fase, procure as plantas KHERIX. Estas plantas são mutações de plantas terrestres e possuem a capacidade de fornecer energia e oxigênio.

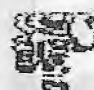


FASE III — VOLTANDO PARA CASA

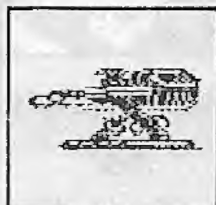




SENHA FASE 2 — 8EBCCC05
SENHA FASE 3 — 8E1CA8E5







BAGTROY

Os BAGTROYS são robôs de guerra e não vão te deixar em paz. Não deixe que se aproximem: fuja ou destrua-os. Os soldados KRANGAS também estão espalhados pela nave, como uma praga. Extermine-os. Ao destruir o primeiro KRANGA você ganhará um cartão de acesso aos elevadores. Sem este cartão você não poderá chamar os elevadores e pode ficar preso em alguma sala.

CANHÃO GENX

Seu primeiro objetivo é encontrar este canhão e usá-lo para destruir a porta da sala de computadores. Ao encontrá-lo, coloque o espelho na parte esquerda de uma plataforma em frente ao canhão que deverá ser carregado em seguida com as barras de ouro.





SALA DE COMPUTADORES

Após destruir a porta de segurança da sala de computadores, leve a esta sala o seu terminal de computador e use-o diante do computador da nave. Com isto a comporta que impedia a entrada de sua batisfera estará aberta. Vá buscar a batisfera e traga-a para a sala de computadores. Coloque-a a dois ou tres passos do computador da esquerda e use novamente o seu terminal: isto irá ativar o braço robô da batisfera o que dará sequência a programação automática de retorno e você poderá ver o espetacular final do jogo, com a partida da nave de volta a SOMERSET.

COLUNA DO DICÃO



Falando de programação

Comecei a lidar com computadores quando ganhei um TIMEX SINCLAIR 1000 — a versão americana do ZX 81 inglês, criado por Sir Clive Sinclair, que no Brasil foi lançado pela Microdigital como TK 85 — com 16 Kb e duas fitas com programas, das quais uma não entrava e a outra era um programa de análise financeira que nunca consegui entender.

Passei aproximadamente um mês tentando fazer algo além de escrever meu nome na tela com o comando "PRINT", até comprar o livro "20 Explosives Games For TS 1000" (20 Jogos Explosivos para TS 1000). Realmente os jogos eram explosivos: todos uma bomba! Enfim, eles serviram para me mostrar como se fazia uma animação no vídeo, ainda que grosseira. Na época eu também possuia um Atari 2600 (o videogame) e minha maior curiosidade era saber como os personagens de um jogo se movimentavam na tela. O meu TS 1000 satisfez essa curiosidade, pois aos poucos consegui fazer algo mais do que escrever meu nome na tela e foi neste micro que consegui criar meu primeiro jogo de computador — Cavernas de Marte.

Na época dos meus primeiros passos na informática senti muito a falta de alguém com objetivos comuns, alguém que pudesse me ajudar a descobrir aquele mundo novo. Mas não havia a quem recorrer. Só fui encontrar meus primeiros parceiros de programação, após mais de um ano sofrendo sozinho com livros de má qualidade e manuais incompletos. Depois de começar a frequentar grupos de programadores, meu progresso foi consideravelmente maior e mais rápido. As dúvidas eram resolvidas em equipe e sempre havia um parceiro que conhecia mais profundamente algum assunto. Desta forma a troca de informações permitia resolver rapidamente os mais complicados problemas.

Hoje, devido a um maior número de usuários e a um número também maior de computadores, eu talvez não tivesse que percorrer um caminho tão longo. Mas sei que não seria fácil um recomeço, principalmente na área de jogos, tão esquecida e desprestigiada no Brasil. Sendo assim, o principal objetivo deste espaço na revista é basicamente auxiliar os que desejam se iniciar na aventura de fazer jogos, ou aqueles que já estão na luta e queiram trocar seus conhecimentos.

Estarei à disposição dos leitores para esclarecer dúvidas e ajudar na solução de problemas. Mais do que isso, pretendo ser um elo de ligação entre todos os que, como eu, acreditam na fascinante aventura da criação de programas de computador voltados para o lazer. A coluna estará sempre aberta aos colegas que já possuem um bom know-how nesta área e queiram passar para os outros leitores os seus conhecimentos.

Qualquer tema ou discussão que passe pela criação e confecção de jogos será bem vindo, seja como dúvida ou esclarecimento. Toda a equipe de colaboradores de J&C, estará a disposição para topar qualquer parada.

Sua participação, amigo leitor, será imprescindivel, pois neste espaço você reinará absoluto e seus problemas serão nossos e nossas soluções de todos vocês.

Sempre que não houver nenhuma solicitação da parte dos leitores — como é o caso deste primeiro número — irei apresentar um desafio qualquer e pedirei a vocês leitores que me ajudem a resolvê-lo. Desta forma manteremos ativos o nosso contato e nossos cérebros.

Para estrear a coluna, vou propor aos colegas um problema que surgiu durante uma reunião de aficcionados por wargames. Para quem não conhece o termo, wargames são jogos de estratégia onde os jogadores controlam exércitos de diversos tipos e tem por objetivo vencer os exércitos dos adversários. Um exemplo bastante conhecido deste tipo de jogo é o "WAR", da empresa paulista GROW, onde cada comandante deve conquistar o maior número de países em um mapa real, com os continentes terrestres.

Os wargames tornaram-se muito populares, principalmente nos Estados Unidos, e surgiram várias versões para computador. A maior dificuldade para um WGmaníaco passou a ser encontrar um bom parceiro pois o computador não é o melhor adversário para este tipo de jogo — ou é fraco demais ou é forte demais. Resta então para o aficcionado, o jogo por correspondência. Neste ponto surge o maior problema: no wargame as jogadas são feitas quase sempre baseadas em lançamento de dados.

O problema a resolver seria como fazer para "lançar" os dados pelo correio. Como tornar isso possível sem que possa haver fraude? A resposta é dificil mas não é impossivel, tanto que já conhecemos algumas soluções. Mas vou deixar para vocês a tarefa de resolver definitivamente esta questão Quem quiser colaborar com uma sugestão será muito bem vindo.

Fico por aqui, esperando sua participação já para o próximo número. As cartas devem ser enviadas para nosso endereço de correspondência, caixa postal 62.551, CEP 22257, Rio. Para facilitar nossa seleção, coloquem no lado de fora do envelope a indicação "Coluna do Dicão". Conto com vocês.

Game Over!

CURTO CIRCUITO

TRUQUES MACETES & DICAS

ZX SPECTRUM/ MULTIFACE 1

Interrompa a execução do jogo no Zx-Spectrum com a sua Multiface e mande esses pokes para a memória. Agora vai ser moleza.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE	43076,0	VIDAS
	42596,X	X=VIDAS
ROBOCOP	31007,0	SEM INIMIGOS
NAVY MOVES	49036,0	VIDAS
MEGA-APOCALIPSE	23318,X	X=VIDAS
SCOOBY DOO	29614,0	VIDA INFINITA
RASTAN	48909,X	X=VIDAS
RENEGADE 3	38500,0	VIDAS
	39095,0	TEMPO
STREET GANG	39254,0	VIDAS

MARTIANOIDS – MSX

Digite a listagem abaixo e passe a usá-la como loader do Martianoids. Com ela você terá vidas infinitas e imunidade. A.M.F.

```
10 FORI=&HE500TO&HE511
20 READA$
30 POKEI,VAL("&h"+A$)
40 NEXI
50 BLOAD"CAS:"
60 POKE&HE0DE,&HE5
70 DEFUSR=&HE000:A=USR
   (0)
80 DATA3e,0,32,4a,a3,3e,
   0,32,4d,96,3e,0,32,ed
   ,93,c3,0,48
```

SUPER DICAS

SLALOM — NINTENDO

Quando o seu tempo de corrida estiver proximo do final, não se conforme em esperar a mensagem de Game Over. Fique apertanto os botões de salto A e B e prepare-se para jogar um tempo extra. W.S.

ROLLING THUNDER — NINTENDO

Já sei: você está precisando da senha para passar para a Estoria 3 da área 1, certo? Aqui vai o presentão:

6692956

Francisco José Sancretti

POSEIDON WARS 3-D — SEGA MASTER

Para continuar o jogo pressione "para baixo" quatro vezes, direita três vezes, para cima duas vezes e para a esquerda uma única vez.

AS CHAVES DO RISE-OUT — MSX

Este é um jogo muito interessante com uma série de pequenos truques de teclado. Para o jogador aumentar o número de vidas:

CTRL+SHIFT+2

Para passar para o próximo nível:

CTRL+SHIFT+3

Para passar para um determinado nível:

CTRL+P+ZZZ

sendo que ZZZ representa a senha do nível desejado. Os níveis e suas respectivas senhas são os seguintes:

NÍVEL 2	SNAK
NÍVEL 3	BIGI
NÍVEL 4	GRAS
NÍVEL 5	LADR
NÍVEL 6	2TOW
NÍVEL 7	ASCI
NÍVEL 8	LOOP
NÍVEL 9	ROOM
NÍVEL 10	AMID
NÍVEL 11	5TOW
NÍVEL 12	LAKE
NÍVEL 13	GOLG
NÍVEL 14	PYR2
NÍVEL 15	PYR3
NÍVEL 16	OOBA
NÍVEL 17	PYR1
NÍVEL 18	PYR4
NÍVEL 19	TRAP
NÍVEL 20	TANK

A.D.J.

MIG 29 – ZX-SPECTRUM

Para você que não consegue ficar vivo mais do que cinco minutos, aqui vai a salvação. D.C.L.

```
 10 CLEAR 65482:LET T=0:LET W=0
 20 FOR F=65043 TO 65513: READ A:
POKE F,A
 30 LET T=T+W*A: LET W=W+1: NEXT
F
 40 IF T<>58836 THEN PRINT "ERRAD
O":STOP
 50 DATA 243,49,0,0,221,33,0
 60 DATA 64,17,220,191,62,255
 70 DATA 55,205,86,5,49,0,0
 80 DATA 212,203,255,62,36
 90 DATA 50,213,167,195,196,193
```

SHADOW OF THE BEAST – AMIGA

Para quem não conseguiu a versão trainee da Quartex, aqui vai uma boa dica para criar vidas infinitas: quando chegar na última tela de apresentação aperte o botão do joystick e o botão esquerdo do mouse. Espere até o programa pedir a troca de discos. J.C.

GENGHIS KHAN – IBM-PC

Para vencer em Genghis Khan é preciso saber definir bem a sua estratégia. Em primeiro lugar organize o seu exército dispensando a cavalaria. Lembre-se que na guerra as provisões são muito importantes. Sendo assim mantenha 70% dos seus homens na produção de alimentos. Além disso é bom se preparar para aumentar a sua população, fazendo tantas crianças quantas forem possíveis. J.C.

STREET GANG – ZX-SPECTRUM

Para quem não tem Multiface, aqui vai uma dica muito legal:

```
 10 REM POKES PARA O STREET GANG
 20 REM UMA CORTESIA W.S.
 30 CLEAR 32767
 40 LOAD ""CODE 65024
 50 POKE 65340,98: POKE 65341,49
 60 FOR f=23296 TO 23302: READ a:
POKE f,a: NEXT f
 70 DATA 175,50,86,153,195,0,130
 80 RAND USR 65024
```

NINJA 1 – MSX

Essa é uma dica para vida infinita. Basta digitar e usar para carregar o programa. Só não esqueça de salvar antes.

Marcos Abramini

```
10 BLOAD"CAS:":POKE&H83A7,&H39
POKE&H83AB,&H39
20 DEFUSR=PEEK(&HFCC0)*256+
PEEK(&HFCBF):?USR(0)
30 BLOAD"CAS:",R
```

JUDGE DREDD – ZX-SPECTRUM

Digite a listagem a seguir e use-a para carregar o jogo (não esqueça de desprezar o primeiro bloco de dados do Judge Dredd). D.C.L.

```
10 REM JUDGE DREDD
20 CLEAR 24700
30 LOAD ""SCREEN$
40 LOAD ""CODE
50 POKE 24936,24
60 RAND USR 24736
```

COMPATIBILIZANDO O EXPERT DD PLUS

Existem basicamente quatro tipos de carregadores de jogos/aplicativos no mercado nacional. O primeiro é feito de forma específica para um único modelo de MSX, já que assume que a RAM se encontra em um determinado Slot. Como peça de programação esse carregador é simplesmente lamentável. Para rodar no Expert DD Plus é necessário usar a versão do programa para o Hotbit.

Um segundo tipo é aquele criado apenas para os modelos nacionais de MSX: procuram "Gradiente" ou "Hotbit" na mensagem do fabricante na ROM (7Fxx) e efetuam o chaveamento de slots. É um carregador mais lamentável ainda e normalmente não pode ser utilizado no Expert DD Plus, pois o carregador identificará o micro como um "Gradiente" e fará o chaveamento de slots assumindo que a RAM se encontra no slot 2.

O terceiro tipo é o carregador genérico, com análise dos slots primários e secundários. A rotina divulgada pela Gradiente tem o propósito de procurar a RAM do micro tanto nos slots primários quanto nos secundários. Porém já foi observado que a rotina não funciona adequadamente quando existe uma RAM de 16Kb ou uma MEGARAM de 256Kb presente num dos slots de cartucho.

Isso se deve a uma falha na rotina, que assume que o primeiro slot a conter RAM nos endereços 4000-7FFF é a RAM ativa do micro. As rotinas padronizadas (que seguem o padrão MSX) de inicialização do micro, procuram a RAM a partir de FFFF para baixo e não de 4000 para cima. O resultado disso é que a MEGARAM é escolhida erradamente pelas rotinas da gradiente.

Mas ainda existe um último tipo de carregador, que só analiza slots primários. A vasta maioria dos carregadores são deste tipo e funcionam perfeitamente no Expert DD Plus, desde que o chaveamento de slot secundário seja feito antes de executar o carregador.

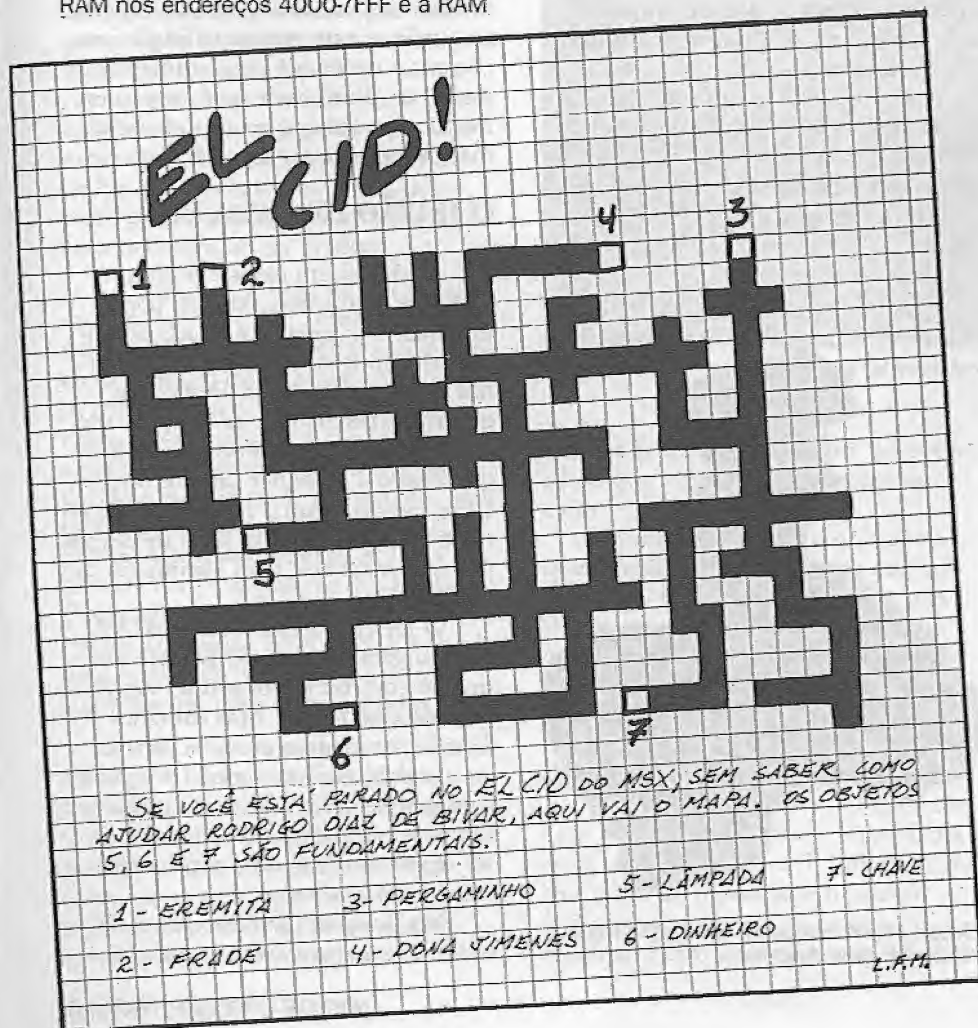
O problema é que, ao ativar o Basic quando o DD Plus é ligado, o registrador de slot secundário contém o valor 0CH, que significa que a página 1 (4000-7FFF) do slot 3 está ativada com o slot secundário do BDOS (3.3). Carregadores desse tipo não conseguirão carregar o bloco na página 1, já que o valor correto deve ser 00H e não 0CH.

Mas existe uma solução simples. Basta dar um poke no registrador de slot secundário antes de executar o carregador. A coisa ficaria assim:

```
10 POKE-1,0
20 BLOAD"CARREGADOR",R
```

Efetuando este poke antes de executar o carregador, 90% dos problemas de incompatibilidade estarão resolvidos.

Francis N. Quinn



FALANDO SOBRE JOYSTICK

Divino C. R. Leitão

Em nosso dia-a-dia já nos acostumamos a operar com caixas-pretas, ou seja, um aparelho qualquer sobre o qual não se conhece o funcionamento. É o caso do seu vídeo-cassete, do seu aparelho de som, da sua lava-louças, ferro automático, o controle remoto da porta da garagem e uma lista infindável de objetos com os quais você mexe todo dia mas não tem, e nem precisa ter, a mínima idéia de como funciona.

Devido a este desconhecimento da maioria das pessoas, grandes editoras ganham fortunas vendendo enciclopédias que explicam o funcionamento de sua torradeira, de sua furadeira elétrica, de ... Como? Já entendeu? Tá bom: a lista é infindáááááááááááável de objetos que na verdade você não precisa saber como funcionam. Como as grandes editoras nunca se preocuparam em explicar o funcionamento do joystick, resolvemos explicar detalhadamente para você, querido e pagante leitor, como funciona este rabicho de videogame.

Vamos começar pelo nome: segundo o Donkey's father — pai-dos-burros em inglês — "joy" quer dizer alegria, prazer e "stick" significa vareta. Então traduzindo literalmente a coisa é algo assim como "a vareta do prazer". Se você está pensando em algo obsceno esquece: estamos falando do prazer de jogar um bom videogame.

Nos mais diversos formatos, o joystick tem sido desde os primórdios do videogame a encarnação do poder, do controle total sobre o vídeo. É com ele que conseguimos dominar o jogo e vencer o inimigo. Ele é a porta para a vitória e, depois de algum tempo de uso, normalmente é um peso nos dedos dormentes.

O formato no qual ficou mais conhecido é o formato ATARI, aquela caixinha de plástico, de formato retangular, com um botão do lado esquerdo — o terror dos canhotos — e uma espécie de pino que permite movimentos em oito direções diferentes e que também quebra com uma facilidade incrível. Não é anatômico, não possui nenhuma empunhadura especial, machuca a mão, é extremamente frágil e no entanto é usado até hoje, principalmente no Brasil onde, por uma questão de princípios, o usuário de informática tem que ser um sofredor.



Cobra: sólido, resistente e de ação rápida. Não falha uma diagonal.

O JEITÃO DE CADA UM

A não ser em casos especiais — caso seja de controle remoto, por exemplo — o joystick é ligado ao micro por um multi-cabo com pelo menos seis fios de ligação. Destes fios, quatro correspondem as direções, um ao botão de tiro e o último ao "terra", que ligado a qualquer um dos outros cinco indicará para o micro qual fio está ativado. Os joysticks mais modernos utilizam mais fios, para assumirem outras funções.

O joystick do videogame ATARI acabou gerando um padrão para este tipo de controle e este padrão vigorou por bastante tempo. Mas como na informática ninguém gosta de padrões — o padrão acabou quando o segundo computador foi criado — os joysticks foram se modificando e deixaram de ser iguais internamente e, principalmente, externamente.

No Brasil os joysticks quase não evoluíram. Alguns sofreram modifica-

ções internas como, no caso dos videogames compatíveis com o NINTENDO, que recentemente foram lançados no país. Foi uma evolução mas, graças a ela, não se pode usar o joystick de um videogame no outro: cada fabricante quis impor seu produto de forma que o usuário não pudesse aproveitar nada do concorrente.

Mas o que acontece quando acionamos um joystick? Explicando desde o começo: ao movimentar o bastão do joystick, ou acionar seu botão de tiro, o videogame ou computador recebe um sinal que será decodificado e transformado em um impulso elétrico variável que será analisado pelo programa de computador e determinará o tipo de ação a ser tomada. Em outras palavras, acionar a alavanca ou apertar o botão quer dizer que o fio associado aquele botão ou alavanca foi conectado ao fio terra e isto gera um sinal elétrico que o computador entende.

PORQUE UM JOYSTICK QUEBRA?

Porque meu pai tem a mão pesada é a resposta mais usual, mas não é o único motivo. Na verdade os componentes de um joystick são poucos e simples, mas normalmente são feitos por pessoas inescrupulosas que querem vender as peças de reposição ou querem que você compre um joystick novo cada vez que for jogar. Para que isto aconteça é de praxe utilizar materiais de baixa qualidade que diminuem o custo para o fabricante e causam a rápida deterioração do produto.

A parte mais frágil de um joystick costuma ser a "torre", uma peça interna, normalmente de plástico, que aciona os contatos elétricos do joystick. Esta peça, que deveria ser a peça mais resistente do joystick, é tão frágil que atualmente é vendida até nos camelôs, devido a sua procura. É claro que nem todos os joysticks são tão deficientes: o joystick fabricado pela GRADIENTE, para o micro computador EXPERT (linha MSX) e os joysticks dos videogames da geração NINTENDO são de uma qualidade melhor e possuem componentes mais bem acabados.

Além da torre, outros componentes frágeis dos joysticks em geral são os contatos elétricos e o cabo de ligação. O contato pode se quebrar ou sair da posição correta causando o desligamento de um ou mais movimentos do joystick. O mesmo acontece quando um dos fios que ficam no interior do cabo se rompe. Se você tem alguma intimidade com ferro-de-soldar ou gosta de desmontar radinhos de pilha em geral, aí vão algumas dicas para curar seu joystick doente:

TORRE QUEBRADA — Se o seu joystick é aquele quadradão (todos os videogames padrão ATARI) a torre quebrada é de fácil substituição. Abra o joystick, retire a torre velha e leve-a na loja de materiais eletrônicos ou ao camelô de sua preferência. Não deixe de levar a torre velha pois existem torres de vários tamanhos e formatos, apesar de a primeira vista parecerem todas iguais.

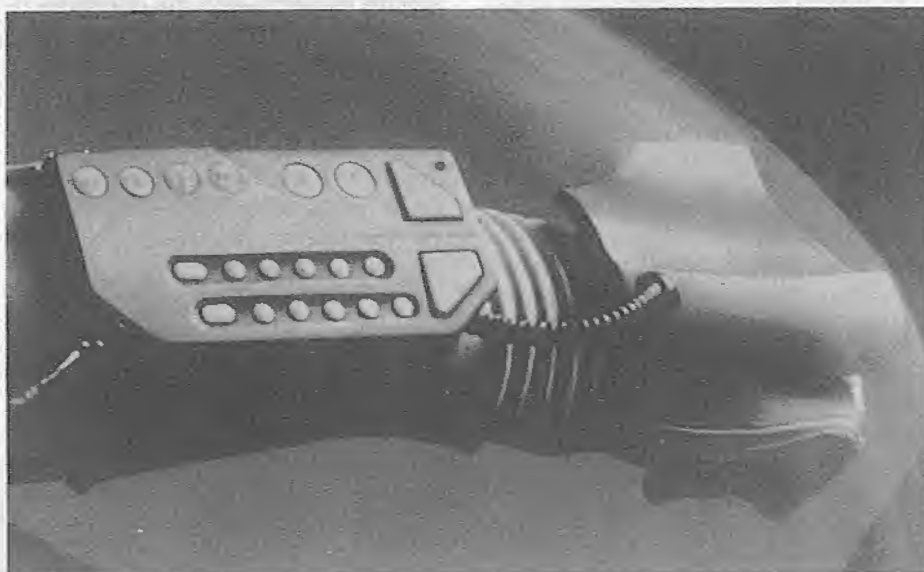
CABOS PARTIDOS — Você pode comprar um cabo novo em lojas de material eletrônico. Sai mais barato que um joystick novo e normalmente não precisa de solda para ser instalado. Procure um cabo com nove fios e conector padrão já instalado em uma das extremidades. Mas é melhor ter certeza de que o problema é mesmo no cabo.

Os pontos onde o cabo costuma quebrar são normalmente as extremidades dos fios, na junção com o joystick ou com o computador. As vezes uma emenda pode dar um jeito, mas você terá que dispor de ferramentas de eletrônica para resolver esta parada — ferro-de-soldar e um testador de condutividade serão imprescindíveis.

MAU CONTATO — O mau contado no circuito elétrico é o problema mais chato de resolver. É dificil encontrar peças de reposição e o usuário acaba tendo que inventar peças ou canibalizar outro joystick estragado. A dica neste caso é chorar um pouco e depois dar uma de Prof. Pardal. Os joysticks quadradões possuem uma "latinha" redonda que fecha o contato na placa de circuito. Quando ela quebra começam as falhas. Se você tiver habilidade vai conseguir fazer outra cortando uma lata de cerveja ou coisa parecida — o mais difícil vai ser fazer a latinha obter o formato abaulado.

As vezes o mau contato é no conector que liga o joystick ao aparelho e neste caso uma pequena pinça ou objeto pontudo talvez sejam suficientes para fechar a abertura dos conectores, mas cuidado para não furar o dedo ou acabar de destruir o conector.

Agora antes de continuar, uma pausa: tudo o que eu estou falando até aqui sobre o mau contato também serve para alguns mouses que existem por aí, principalmente aqueles feitos em Hong Kong, que certos usuários de PC, Amiga ou Atari ST, tiveram a má sorte de comprar.



Power Glove: a mais nova peça de vestuário do jogador maníaco.

AS NOVIDADES LÁ DE FORA

Nos outros países as indústrias não perdem a oportunidade de justificar a sua existência, criando e fornecendo joysticks muito acima dos padrões. Para quem não fala português a coisa é uma maravilha.

O primeiro joystick que você deve conhecer é o cobra — não tem nada a ver com o Stallone. O Cobra já tem alguns meses de mercado, suficientes para que ele acabasse se firmando como um dos melhores joysticks da geração high-tech. Robusto, ventosas realmente

aderentes, anatômico e muito, mas muito resistente.

Não é dos mais caros — faixa das onze libras — e é simplesmente ideal para os jogos que precisam de ação rápida com uso constante de diagonais como é o caso de Bad Dudes, Double Dragon I e II e outros do tipo "sai-da-frente-que-lá-vai-tapa".

Um outro mais recente, criado pela mesma empresa do Cobra — Euromax — é o Race Maker: um verdadeiro achado para os amantes de simuladores de vôo e corridas de automóvel. Aqui a diferença não é somente a nível de design mas também de circuito: na verdade o Race Maker está mais para Paddle do que para joystick.

Mas deixa para lá O que importa é a empunhadura firme e os dois botões de disparo ao alcance de ambas as mãos do jogador são muito eficientes. Já tive a oportunidade de experimentar um com o jogo F-18 Interceptor do Amiga e simplesmente adorei. A sensação de comandar uma aeronave real fica muito mais intensa, sem contar que o domínio do jogador aumenta pelo menos 50%.

O terceiro... Bem o terceiro é mais que um joystick. Na verdade é um novo conceito em matéria de entrada de dados para um microcomputador: a Power Glove, o poder ao alcance da própria mão.

A Power Glove trouxe o videogame para a terceira dimensão. Basta simplesmente calçá-la e qualquer movimento da mão é literalmente transferido para o ambiente do jogo. Tudo isso apoiado na tecnologia que levou o homem ao espaço.

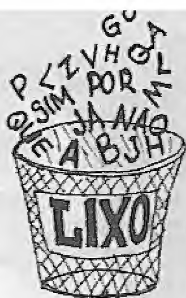
A Mattel lançou a Power Glove no mercado americano ao preço médio de 80 dólares, uma pechincha comparado ao que ela pode executar. Quinze programas especiais incorporam os movimentos usuais da luva em diferentes tipos de jogos. Três receptores especiais, conectados ao Nintendo, recebem os sinais enviados pela luva. A coisa é tão fantástica que numa próxima oportunidade eu volto a falar com mais detalhes — se é que o editor não vai confessar que a minha matéria está ruim, vai desconversar, dizer que me liga depois e nunca mais publica outra coisa que eu mandar.

Mas voltando às vacas magras da pastagem brasileira, o que eu posso dizer é que, na verdade, um joystick é o que se pode chamar de peça descartável principalmente se o seu pai ou você mesmo ganha muito dinheiro. Nos Estados Unidos eles costumam ser ou muito baratos ou muito resistentes. Por isso no Brasil alguns fabricantes optaram por ser diferentes e fabricam um produto caro e frágil — para não serem acusados de copiar. Mas há algumas exceções e se o editor permitir, em um número futuro a gente faz uma matéria dedurando os joysticks vagabundos e mostrando os bons.

Até lá tente dirigir seu fórmula-1 virando o carro só para um dos lados: assim quando seu joystick quebrar você já estará craque em desviar só para a direita ou só para a esquerda.



Racemaker: o jeito inteligente de pilotar carros, aviões e motos.



JOGANDO CONVERSA FORA

Lélo

O PROJETO GUALBA-3

Gualbarval andava eufórico pela casa. Recém chegado dos States, Gualba não conseguia conter a sua ansiedade diante dos planos que iam se formando de forma coesa em sua mente.

Rapaz... Mas que coisa incrível que era o mercado americano de videogames. Dezenas de equipamentos, centenas de periféricos e milhares e milhares de cartuchos, fitas e disquetes contendo jogos de todos os tipos. A coisa era uma verdadeira febre. Crianças e mais crianças consumindo produtos na escala dos milhões de dólares.

Não era possível passar ao largo disso, já que Gualbarval sempre havia sido um empreendedor. Dentro do seu cérebro os cifrões tilintavam e a roda da fortuna começava a girar em sua marcha precisa, que inexoravelmente conduziria ao sucesso.

Dessa vez ele teria cuidado. Não seria como na fábrica de meias de seda, um projeto que tinha tudo para dar certo mas que havia gorado devido a uma pequena falha: ele havia esquecido de colocar na linha de montagem a costureira que deveria fechar um dos lados da meia. O resultado foi cinco mil pequenos tubos de seda, que não serviam nem como fita para prender o cabelo de desportistas e ginastas. Os tubos eram compridos demais para isso.

Mas dessa vez seria diferente. Não haveria lugar para outro fracasso como na indústria de porcas oitavadas, uma verdadeira ousadia empresarial, uma revolução no desenho industrial, que não teve sucesso devido a inexistência de chaves-de-boca oitavadas que pudessem apertar as porcas: os idiotas só fabricavam chaves sextavadas, um verdadeiro anacronismo.

Não. Agora daria certo. O projeto Gualba-3 já estava a caminho e breve



o mundo seria surpreendido com o Gualbagame, o videogame de 10ª geração, surgido antes mesmo de existirem a 5ª, 6ª, 7ª, 8ª e 9ª gerações. Dessa vez o Gualbinha iria "molhar o biscoito"

A primeira coisa a fazer era arrumar espaço no barraco. Talvez colocando mais para o fundo as duzentas mil caixas de porcas oitavadas. A TV Admiral foi tirada de cima da geladeira, que mais uma vez foi deitada no chão e transformada em prancheta. E foi lá que nasceu o projeto mais audacioso dos últimos tempos.

A ciranda da produção começou novamente. Gualbarval encomendou para o seu Pedro, o carpinteiro do barraco 12, mil caixotes de madeira de 10 cm de altura por 20 cm de largura e 40 cm de profundidade.

Na oficina do Sebastião, Gualba comprou mil pedais de acelerador de fusca (era um estoque encalhado e ficou por um preçinho jóia). Já com o seu Isaías, o dono do armarinho no pé do morro, Gualba abiscoitou de uma só vez dois mil bonequinhos de plástico, desses que são dados como brinde em festa de aniversário infantil.

Em apenas dois meses as primeiras mil máquinas já estavam prontas e encaixotadas. Gualba conseguiu uma vaga num cargueiro de transporte de metanol e seguiu para os States: a guerra do mercado iria começar. Dessa vez não seriam os americanos nem os japoneses. O vencedor seria o Gualbinha, ponta direita do Borel Futebol Clube e 1º passista do Grêmio Recreativo e Escola de Samba "Não Tô Nem AÍ Pro Guarda".

E foi o maior sucesso A principio os americanos estranharam um pouco aquelas caixas esquisitas de madeira envernizada, embaladas em tubos de seda que pareciam meias sem costura, com acabamento em parafusos cromados, presos por porcas oitavadas. Mas quando se pisava no pedal da acelerador os dois bonecos saiam da caixa, um com a camisa do Flamengo e o outro com a camisa do Vasco, e saia o maior "quebra-pau" entre os dois. O nome do jogo era REBÚ NA GERAL e os gringos simplesmente deliravam.

Hoje Gualbarval é um homem rico A Gualb Incorporated é uma das empresas mais lucrativas do mercado americano e europeu, com mais de cinco milhões de consoles vendidos do Gualbagame (sem contar os que não tinham nota fiscal).

Existe até mesmo uma grande empresa brasileira de equipamentos eletrônicos, interessada em fabricar o Gualbagame no território nacional. Aqui o console se chamaria Nuntintendo e o jogo, já traduzido, seria vendido com o nome de "The Soccer Quest". Mas isso só acontecerá se o Gualbarval concordar em montar a tal da joint-venture.

Mas os brasileiros não perdem por esperar: breve a Gualbrás será uma realidade, para a glória dos milhares de amantes brasileiros do lazer eletrônico.

JOÃO CARLOS



A certeza da dúvida

Antes de começar vale lembrar que:

— tudo o que não vale a pena ser dito, não deve ser dito.

— o que muitas vezes nos parece simples, ou complexo, pode realmente não ser.

— sempre que pré-julgamos ou pré-conceituamos algo ou alguém, estamos fechando "nossas portas" para análises ou conceitos mais abrangentes e mais corretos.

Pretendo dividir esta seção com todas as pessoas que com um papo descontraído ou, até mesmo, com dúvidas colocadas fora de hora nos levem a conclusões capazes de transformar nossa forma de encarar o dia-a-dia. Assim, nesse nosso primeiro encontro, não posso deixar de dizer: sempre que você sentir vontade de expor suas idéias, por mais estranhas que pareçam, mesmo que lhe digam que isso é "PAPO DE DOIDÃO", nunca guarde-as só para si. É a partir de papos na mesa de um bar ou no banco de alguma praça que as pessoas intuem, concluem e, por diversas vezes, questionam a ciência aceita então como verdadeira e imutável.

Este não é o caminho mais fácil para transformar idéias e pessoas mas, certamente, é o mais fascinante pois é sómente através do questionamento constante do que nos dizem ou do que nos ensinam que crescemos, ajudamos os outros e a nós mesmos não aceitando tudo o que nos chega como "VERDADE ABSOLUTA". Por falar nisso, o que é "VERDADE ABSOLUTA"?

Foi através da observação e da prática do questionamento que hoje sabemos que a Terra não é o Centro do Universo, que raíz quadrada de menos um existe, que os raios e os trovões não são sómente a ira dos deuses, que o tempo corre de maneira diferente para pessoas que viajam a velocidade próxima a da luz, que os deuses talvez sejam astronautas mesmo e que a epilepsia não é possessão demoníaca.

Este espaço estará sempre aberto para que possamos trocar idéias sobre qualquer assunto sem pré-julgamentos ou pré-conceitos.

Ao iniciar uma revista sobre jogos e computadores, nada mais oportuno do que questionar um grande dogma existente no mundo brasileiro de informática: "COMPUTADOR É PARA TRABALHO SÉRIO, NÃO É BRINQUEDO". Esta frase, quando acreditamos nela (e eu já ouvi muita gente repetindo isso), nos bloqueia um mundo inteiro de idéias, sonhos e ideais.

Quem de nós nunca jogou, ou pelo menos viu, um jogo do tipo labirinto? Será que uma planilha de cálculos ou um banco de dados permite que desenvolvamos nosso raciocínio e visão espacial tanto quanto como num jogo de labirinto?

Será que ao confeccionar o logotipo de uma empresa o desenhista não se inspirou em alguma tela de um joguinho que ele usou semana passada?

Podemos perguntar ainda: quando desenvolvemos e apuramos mais nossos reflexos; na digitação de um texto ou num joguinho de ação? Alguém pode responder?

Será que o adolescente que só usa o seu microcomputador pessoal para criar programas de matemática em basic terá a mesma facilidade para aprender a dirigir um automóvel do que aquele que adora pilotar um carro de fórmula 1 em seu micro?

Várias vezes pude constatar que um jogo do tipo "adventure" é muito mais eficaz do que uma batelada de testes psicotécnicos, quando se quer medir o raciocínio lógico de pessoas.

Se um simulador de vôo fosse algo tão bobinho ou infantil, como pensam muitos, ele não seria usado por grandes companhias aéreas para admitir, treinar e atualizar seus pilotos.

Quem é capaz de nos garantir que o sentimento e a vontade de preservar nosso patrimônio ecológico não poderá ser despertado num jovem que, numa longínqua cidade do Brasil, passa uma tarde tentando salvar os animais de uma floresta no seu despretensioso vídeogame?

E aí? Aquela frase sobre o joguinho no computador não tem que ser questionada?

Nossos conceitos e idéias não devem ser imutáveis sob pena de não evoluírmos e cometermos erros graves

Nunca devemos esquecer que ainda não sabemos ao certo o que estamos fazendo neste Planeta e para que viemos a ele. Questionar foi, é e sempre será a maior arma da humanidade para evoluir e firmar-se como raça merecedora do título que carrega: "únicos animais racionais da Terra". Será que isso é uma "VERDADE ABSOLUTA" ?

No próximo número a gente se encontra.

Xadrez

A NOBRE ARTE DA GUERRA

Celso W. P. Silveira

Um dos mais fascinantes aspectos do lazer em computador é sem dúvida um bom jogo de estratégia, aquele que obriga o jogador a usar o cérebro além do joystick. Por motivos óbvios poucos são os adeptos deste tipo de diversão: normalmente ama-se ou odeia-se um jogo de estratégia. Como J&C quer ficar de bem com todos, os jogadores de adventures, wargames e racha-cucas em geral não serão esquecidos. Ao contrário, esperamos que esta seção desperte nos mais preguiçosos o interesse pelo lazer que envolve um certo trabalho.

Certamente o pai de todos os jogos de estratégia é o xadrex, o mais conhecido e também dos mais difíceis de se jogar — bem. Só que jogar xadrez costuma envolver uma certa aura, devido ao tradicionalismo e à nobreza implícita do jogo. É necessário participar de um certo ritual só para nos sentarmos frente ao micro para iniciar uma partida. É tudo cerebral demais e, portanto, muito sério.

O fundamental em um jogo de xadrez, além de rotinas de programação "inteligentes", é a representação gráfica do tabuleiro e das peças. É isso que vai evitar que o jogador, habituado com um tabuleiro real, cometa erros ocasionados pela falta de visualização.

Um dos melhores exemplos de tabuleiro bem resolvido é o Colossus Chess — Amiga, Atari e PC — produzido pela Artworx. Colossus sobressai também por possuir um algorítimo que "entende" perfeitamente bem as regras do xadrez, além de possuir um número superior de opções de jogo. É um verdadeiro desafio para o cérebro.

Mas para provar que usar o cérebro também pode ser divertido, vou apresentar um jogo de xadrex que está fazendo o maior sucesso entre os usuários de diversas linhas de computadores — Commodore 64, 128, Amiga, PC, Mac e Atari ST — joguem eles xadrex ou não.

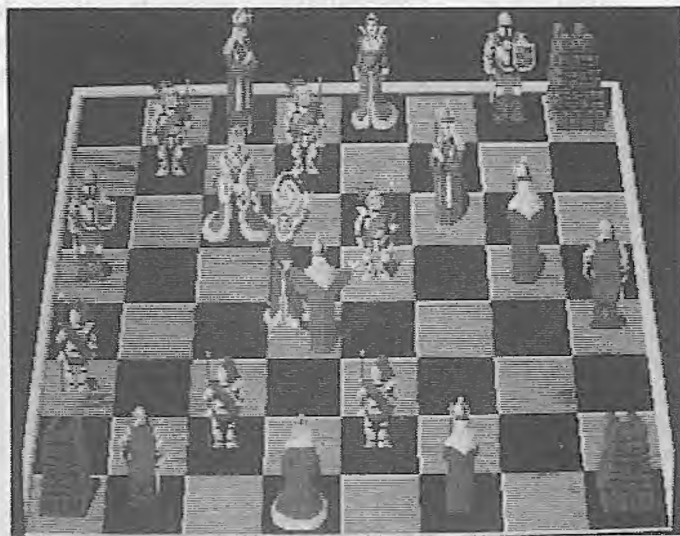
Trata-se do Battle Chess, uma divertida brincadeira produzida pela Interplay, com um tabuleiro de xadrex onde as peças são figuras humanas que representam cada uma das peças normais do jogo — a única exceção fica por conta da torre, que é representada por um monstro de tijolos.

Os amantes do xadrex, puristas por excelência, podem até torcer o nariz para a gozação. Mas para eles o autor do jogo deixa a opção de mudar para as peças convencionais, já que jogar a sério com o tabuleiro humanizado seria difícil.

Além de um belo visual, o Battle Chess faz as peças caminharem pelo tabuleiro após cada movimento — tudo acontece com uma animação primorosa. Quando é efetuado um lance de captura começa a parte mais engraçada do jogo, pois cada peça tem um jeito diferente de capturar a outra. Os peões, por exemplo, que no jogo são representados por soldados, efetuam uma luta com suas lanças que se encerra com um golpe no pé do soldado derrotado.

O rei e a rainha tem um verdadeiro arsenal de golpes baixos, cada um mais engraçado que o outro, desde truques de magia até um disparo certeiro de revólver bem na cara do oponente.

Além dos belos gráficos e uma apresentação impecável o Battle Chess ainda é capaz de jogar com vários níveis de inteligência, o que o torna além de tudo, um bom parceiro para treinar — de forma geral é apenas um xadrez regular.





Acima uma tela do divertidíssimo BATTLE CHESS; ao lado o COLOSSUS CHESS, um verdadeiro desafio para o cérebro.

EM CIMA DA FICHA



FLIPERAMA

O PALÁCIO DO PRAZER

As máquinas de Fliperama invadiram o Brasil nos anos 60. Vieram discretas e marginais perante uma sociedade desconfiada e no início de um governo militar que controlava livros, filmes, músicas e qualquer forma de atividade que pudesse exercer influência sobre as pessoas. O Fliperama passou pelo crivo do governo mas não foi aceito pela sociedade que mantinha seus filhos longe daqueles "antros de perdição".

No início existiam as máquinas tipo Pinball, aquelas com bolinhas de aço e *flippers* (rebatedores) e estas não mudaram muito, mantendo o design inicial até hoje. Em seguida vieram as máquinas mecânicas onde as figuras reais surgiam dentro de uma imitação de tela de TV — espelhos e muita luz negra davam a ilusão de um vídeo. Depois veio a geração eletrônica, onde computadores dedicados geravam as figuras em movimento. O"Pong" foi a primeira e, se você não viu naquela época, não vai querer ver agora.

Os fliperamas movimentam milhões de dólares nos Estados Unidos e Japão — normalmente o japonês fabrica e o americano joga. Quase todos os jogos de vídeo games e computadores (os bons), são lançados primeiro em máquinas grandes para depois serem vendidos ao público em geral — apesar de atualmente o lançamento ser quase simultâneo. Até Hollywood fatura indiretamente com



CRIME FIGHTER



BIG RUN

essa industria da diversão e vários filmes já foram produzidos abordando o tema de máquinas de fliperama, com destaque para TRON dos Estúdios Disney e o musical TOMMY, com estrelas do mundo do rock, onde Elton Jonh faz o papel de um ás das máquinas do tipo *flipper* — o Pinball Wizard.

As máquinas mais recentes utilizam a tecnologia do laser aliada a efeitos mecânicos, permitindo a criação de ambientes de jogo. Existem inclusive locais onde a máquina é o próprio prédio e o jogador literalmente entra dentro do computador para disputar uma partida. Mas isso ainda não chegou aos nossos fliperamas...

As casas de fliperama, que nunca chegaram a ter sua época de ouro, agora estão se acabando pelo simples fato de que qualquer vídeogame de última geração tem a mesma ou maior capacidade gráfica — eles evoluiram mais que as máquinas. Isto acontece apenas no Brasil pois nos EUA, por exemplo, as máquinas de fazer dinheiro (lá não se usam fichas e sim moedas) estão com a corda toda e as melhores são verdadeiros monstrengos eletrônicos onde o jogador acomoda-se dentro de um carro ou avião, com

direito a efeitos especiais onde o corpo todo participa do jogo. De qualquer forma vai ser difícil estes pequenos paraísos dos game-maníacos acabarem de vez, porque eles proporcionam um prazer que normalmente não temos em casa, o da torcida (contra ou a favor) do"sapo" que sempre fica atrás do ombro de um jogador de fliperama.

MARCANDO ÉPOCA

A primeira máquina de fliperama, do tipo videogame, a causar impacto no Brasil foi a de um jogo que iniciou toda uma geração de clones que, por mais bonitos que sejam, muitas vezes perdem para o original. Na verdade não foi o pioneiro do gênero mas certamente foi o primeiro a trazer a altíssima resolução e esbanjar nas cores e efeitos sonoros. Quer uma pista? É um jogo tipo *shoot'em up*.
Se você não respondeu COLUMBIA é porque não estava lá. As filas se formavam atrás das máquinas, tanto de espectadores quanto jogadores ávidos para chegar a sua vez. Muitas casas colocavam mais de uma máquina de COLUMBIA para atender a demanda.

Mas o jogo não foi sucesso só nas casas de fliperama. Qualquer computador ou videogame que se preze — e seja a cores — tem a sua versão de COLUMBIA. O jogo é imitado até hoje e os últimos lançamentos de jogos nos EUA e Japão (principalmente no Japão) tem sempre uma nova versão de *shoot'em up* onde só muda o visual das paisagens de fundo e das naves e inimigos, cada dia mais bonitos e em maior quantidade. Mas quem viu o primeiro sabe que ali tem uma pontinha de COLUMBIA.

Agora, se me dão licença, vou ali na esquina brincar um pouco e ver se quebro meu próprio recorde de ontem. Enquanto isso vocês se divirtam aí com as últimas novidades do setor.



CRIME CITY

Crime Fighter — Em se tratando de ação e muita pancadaria a Konami sempre foi sinônimo de sucesso. Crime Fighter é a novidade que está chegando, com aquele estilo Double dragon de lutar pela vida. Vamos torcer para que a versão brasileira não demore muito.

Crime City — E não podia demorar muito uma resposta da Taito para a ousadia da Konami. Crime City tem o mesmo jeitinho de pancadaria generalizada, com um visual de causar inveja. Dá só uma olhadinha na tela da máquina e me diz aí se não é para ficar babando.

Big Run — Senta aí do meu lado e vem ser o meu navegador no Rally Paris-Dakar, nesse lançamento da Jaleco que está deixando todo mundo de água na boca. Excelente simulação de pilotagem com gráficos simplesmente maravilhosos. Será que as distribuidoras brasileiras não percebem que é isso que a gente está querendo?

E-Swat — O quê? Você pensou que eu ia esquecer da Sega? Nada disso. E-Swat é o novo sucesso das paradas americanas. É um jogo de ação intensa que segue a linha Robocop (talvez muito fielmente). São três níveis ultra-difíceis de serem vencidos, envolvendo tapas, chutes e muito tiroteio. Vai preparando sua metralhadora aí porque um dia a máquina chega aqui em Botafogo.



E-SWAT



A ARTE DE PROGRAMAR

Qual o motivo que leva um jovem a se interessar pela programação de microcomputadores? O que pode conduzir alguém a criar um software e lançá-lo no mercado? E o que sente do mercado essa pessoa que resolveu atravessar a fronteira da mera especulação e hoje se encontra envolvido com a arte de programar?

JOGOS & Computador *foi ouvir um desses jovens, já conhecido em virtude do sucesso dos seus programas. Seu nome é Alexandre Ebrenz da Cruz, o Alexandre Cruz do Cartoon, do Page Maker, e de tantos outros programas da linha MSX.*

Alexandre tem 18 anos, estuda na Universidade Federal do Rio de Janeiro — segundo ano de informática — e tem hoje o seu interesse voltado para a computação gráfica, área onde já desenvolveu alguns produtos que se encontram próximos da comercialização.

J&C — *O que você acha do mercado de informática em geral?*

Alexandre — O mercado em geral está se abrindo muito, principalmente o mercado da microinformática. Só que o mercado de micros de 8 bits continua estacionado, devido a falta de novos lançamentos.

Tendo isso em mente, o resultado do mercado de software é bastante promissor já que, falando em máquinas como o MSX, houve tempo para a maturação do programador. Nesse mercado existem hoje grandes alternativas, grandes oportunidades, muitas delas dadas pelas softhouses que existem no mercado.

J&C — *E com relação ao mercado de informática de lazer? O que essa febre em torno do renascimento do videogame pode significar?*

Alexandre — Hoje quanto se fala em lazer, se fala mais especificamente em videogame. Esses novos videogames vieram fazer uma revolução. Porém o MSX ao mesmo tempo surge com o MSX 2, uma evolução do MSX comum, que tem jogos tão bons ou até melhores que a linha Nintendo de videogames.

O computador é uma máquina que sempre terá mais recursos que o videogame já que ele é aberto à programação. Quanto ao significado da febre do videogame é apenas que as empresas, mais uma vez, perceberam que podiam ter muito retorno com os consoles mais modernos.

J&C — *Sem querer fazer polêmica, nós desconhecemos o lançamento do MSX 2 no Brasil. Existe um Kit, de iniciativa particular, que transforma o modelo antigo de MSX em sua versão 2. Quanto ao MSX 2 mesmo, ninguém aqui viu um.*

Alexandre — Apenas com kit ou sem kit, o MSX 2 hoje está em fase de crescimento. O mercado se amplia na medida em que cada usuário do modelo antigo, pode com um mínimo de sacrifício atualizar a sua máquina. Basta fazer uma conta de somar para se perceber que daqui a algum tempo o MSX 2 tomará o mercado.

É claro que se sente falta do lançamento de um outro modelo de MSX 2. Felizmente algumas pessoas não quiseram esperar e criaram o kit de conversão.

É a essas pessoas que devemos o nosso MSX 2. É graças a elas que o mercado está se reabrindo, praticamente renascendo.

O MSX teve assim uma sobrevida de mercado e o programador, hoje já mais preparado, pode tentar programas mais ousados, mais profissionais. A qualidade do trabalho do programador aumenta com a sobrevida da máquina. O usuário é quem ganha com isso.

J&C — *Como você vê a possibilidade de criação de jogos no Brasil?*

Alexandre — Lá fora os jogos são tratados como um trabalho sério, profissional. No exterior quem programa jogos é realmente programador. Lá existe a figura do analista e do designer de jogos.

No Brasil existe muito preconceito contra isso. Quando você conhece um programador de jogos você acaba não o tratando como um programador. Ele é tratado como um auto-didata que um dia receberá a luz divina, e se tornará um programador de planilhas e bancos de dados.

Eu não concordo com isso. Na minha infância eu joguei muitos jogos. Eu gosto realmente de jogar. Sempre achei que o programador de jogos tem muito mais intuição, muito mais técnica que o programador de aplicativos. Um aplicativo resulta sempre em tarefas repetitivas de manipulação de dados. Os jogos não. É lá que surgem as inovações e é lá que os maiores desafios são vencidos.

Um programador de aplicativos pode apenas mudar o lay-out do seu banco de dados que terá nas mãos um produto novo. Um jogo tem sempre muita variação e é isso que acaba dificultando a criação de jogos no Brasil, já que isso gasta tempo, técnica e muito dinheiro.

Um programa aplicativo não depende nem de gráficos nem de som. Mas para um jogo isso é imprescindível. Sendo assim é muito mais fácil fazer um aplicativo, já que basta um programador e mais nada. Para um jogo é necessário um bom desenhista e um bom músico trabalhando juntos com o programador.

Aliás esse é exatamente o meu caso. Como eu não tenho capacidade de lidar nem com gráfico nem com som, eu me limito aos aplicativos. Mas é claro que tenho um grande interesse na área de jogos. Só que ainda não encontrei uma equipe com a qual possa trabalhar.

J&C — *Mas você não acha que boa parte do investimento do programador é com a sua própria figura? Estudar e criar não são o próprio investimento?*

Alexandre — O importante é haver reconhecimento, divulgação do trabalho do autor. Sem isso não vale a pena investir tempo e cérebro. Uma revista brasileira de jogos já era uma necessidade há muito tempo. Mas foi com o MSX 2 e com os novos videogames que ela se tornou imprescindível. Sem uma ou mais publicações desse tipo, fica difícil reposicionar o mercado com relação aos seus dogmas e preconceitos.

Eu acredito que a revista de vocês está chegando no momento certo, na época ideal para criar uma nova consciência nos usuários e para ajudar o mercado, beneficiando autores e consumidores de jogos.

É uma espécie de luz no fim do túnel. Afinal de contas os jogos não são só americanos, espanhóis ou japoneses: eles também podem ser brasileiros.

J&C — *Em primeiro lugar diga "nossa" revista pois ela também é sua. Em segundo lugar é claro que os jogos podem ser brasileiros sim. Mas o que nós de* **J&C** *queremos que o mercado entenda, é que podem haver jogos desenvolvidos em todos os países, inclusive o Brasil. É por isso que nos decidimos a informar aos leitores tudo o que acontece no mercado mundial, de forma a podermos ter as mesmas aspirações que os usuários estrangeiros.*

Só que no Brasil existe uma reserva de mercado para a informática que, mesmo necessária, vem sendo aplicada de uma forma um tanto prejudicial para o nosso próprio desenvolvimento. O que você tem a dizer sobre essa afirmação?

Alexandre — A reserva de mercado é necessária pois ela é quem dá a estabilidade no emprego para o programador. Sem ela o programador não saberia o que fazer. Eu acho que o software deveria ser cem por cento nacional e só o que fosse muito importante deveria ser importado.

J&C — *Mas você não acha que ela é também prejudicial para o programador, já que o afasta da realidade mundial e o confina a seu próprio mercado? Um pouco de competição não faria com que as empresas nacionais apoiassem o programador para que ele fizesse programas melhores que os do concorrente?*

Alexandre — Realmente há um prejuízo, mas não considero que ele seja grande. Um químico, para exercer a sua profissão precisa de um instrumental incrivelmente complexo. Um programador precisa apenas de um livro: até mesmo a máquina não é tão necessária.

Hoje as universidades estão equipadas com máquinas modernas, acessíveis aos estudantes. O que acontece é que o aluno estuda a máquina mas não pode se aprofundar muito pois a máquina do mercado, aquela em que ele vai trabalhar, não é um lançamento recente. Ao invés de usar um equipamento de dez anos depois ele vai ter que usar um de dez anos antes.

Quanto a competição... Bom, talvez você tenha razão neste ponto.

J&C — *Qual o tipo de jogo que você gosta mais?*

Alexandre — Eu gosto mais de jogos que exigem raciocínio. Gosto de jogos do tipo labirinto e adventures. Só que para mim o adventure depende muito do enrêdo. Gosto também dos jogos de simulação. Para falar a verdade, quanto mais o jogo se aproxima do real, maior é a minha admiração.

J&C — *Para encerrar, não pode faltar a pergunta clássica feita em 9 entre 10 bailes de debutantes (risos): que conselhos você daria para as pessoas que estejam pensando em se profissionalizar como programador de jogos?*

Alexandre — O conselho seria estudar a fundo a máquina. No caso do MSX o Livro Vermelho é fundamental. É preciso saber tudo: saber da técnica, saber do som e saber do gráfico.

Outra coisa fundamental é saber tudo sobre as técnicas de animação. Isso é primordial para um jogo de ação.

Mas não se deve deixar de lado a humildade de perguntar, de conseguir a ajuda de pessoas que possam fazer os gráficos, as telas, as trilhas sonoras. É possível fazer tudo sozinho mas fatalmente o resultado será inferior ao esperado.

Entrevista: Luiz F. Moraes.

VIA AÉREA PAR AVION



Carta ao Leitor

Nossa seção de cartas é parte fundamental da revista. Será aqui que nós intercambiaremos idéias e expectativas, desejos e necessidades, elogios e reclamações. Esta é a sua tribuna! Portanto use-a em seu benefício e em benefício de todos aqueles que partilham da mesma opinião, de forma a contribuir ativamente para o desenvolvimento e a maturação da indústria nacional de informática de lazer.

Como neste primeiro número de J&C não possuímos nenhuma carta para publicar — nem é preciso dizer o motivo — o pessoal da redação se reuniu e deu asas à sua imaginação doentia. Divirta-se com as tolices escritas por esta cambada de aspirantes a comediante.

Na próxima edição esperamos publicar a sua carta. A única exigência é que ela seja SÉRIA: de engraçadinhos já basta os que eu tenho que aturar por aqui.
P.S. Elogios serão sempre bem recebidos.

DÚVIDAS SOBRE O MSX 2

Comprei recentemente um MSX 2 importado e tenho algumas pequenas dúvidas com relação à operação da máquina, que listo a seguir (as dúvidas, não a máquina):
1 — O meu teclado é um pouco estranho pois não possui nenhuma letra. As teclas são cobertas por risquinhos e desenhos esquisitos, iguais àqueles que se pode ver em quadros ou pinturas japonesas. O que eu devo fazer para acertar o teclado? Será que Letraset resolve?
2 — Toda vez que eu ligo o computador e aperto ENTER (deve ser ENTER, já que é a maior tecla), ouço uma risadinha tipicamente oriental vinda do interior da máquina e, segundos após, ela reseta, obrigando-me a reiniciar o processo (só no primeiro dia de uso ouvi a risadinha 112 vezes). Será que eu conectei direito a tomada? Se eu mudar a fiação do meu apartamento eu resolvo o problema?
3 — Embora o computador venha com uma abertura para colocar cartuchos, eu não consigo enfiar o meu cartucho da ATARI com o jogo do Space Invaders (meu jogo predileto). Será que o meu cartucho está com defeito? Se eu colocar uma bucha Fisher no conector ele passará a prender direito?
Marcelo Viajante - RH.

Caro Marcelo,

Você tem nas mãos uma máquina de última geração, que certamente ainda irá divertí-lo muito. Quanto às suas dúvidas, basta proceder da seguinte maneira:
1 — O seu teclado foi provavelmente atacado por um fungo chamado "Ideogramatis Japonésis". A melhor maneira de resolver a questão é raspar cada tecla em um esmeril para extrair o fungo e usar um ferro de soldar aquecido para riscar, na tecla, a letra de sua preferência. Não se preocupe com a ordem das teclas pois isso não vem ao caso. Quanto ao Letraset, evite utilizá-lo pois ao aderir na tecla ele poderá danificá-la de forma irreverssível.
2 — A risadinha a que você se refere é a senha de entrada do sistema, na versão 8.11. Se você não fornecer a senha a máquina certamente irá resetar. A password da versão 8.11 é do tipo eletro-mecânico. Para ativá-la, aguarde o final da risada e dê um sôco direto na CPU da máquina, acompanhado da palavra BANZAI, que deve ser dita em altos brados por três vezes consecutivas (golpe de caratê não vale).

Quanto à fiação do seu apartamento, deixe-a como está. Apenas desconecte o fio que vem do relógio de medição e ligue-o a 12 baterias de caminhão conectadas em série. Isso fornecerá energia estável e de alta qualidade. Evite apenas ligar o computador em conjunto com o condicionador de ar, para evitar que a risadinha fique rouca.
3 — A dificuldade de encaixe do cartucho certamente se deve à dilatação do material, ocasionada pelo suor das mãos do operador. Para reverter este quadro, basta ferver seu cartucho ATARI em fogo brando por 30 minutos. Quando ele estiver bem amolecido, encaixe-o no slot do seu MSX e espere esfriar de forma a que o plástico do cartucho possa aderir definitivamente ao computador.

Se após estas explicações ainda restar alguma dúvida (ou computador), comunique-se diretamente com o fabricante e solicite a gentileza de enviar o manual de operação da máquina. Caso ele também tenha fungo (o manual, não o fabricante) não esqueça de usar o esmeril.

TROCA DE PROGRAMAS

Possuo um computador AMIGA 500 e gostaria de me corresponder com possuidores de ZX-Spectrum, para que possamos trocar programas de APPLE já que eu também tenho um TRS-80.
Arnaldo Enrrolaldo - Caixa postal 1,5 - Rio de Janeiro.

AGUARDANDO AS INSTRUÇÕES

Tenho um Telejogo Philco com 3 jogos comprado de 2.ª mão. Gostaria de me corresponder com leitores que possuam as instruções do jogo Paredão e possam me explicar porque toda a vez que eu acerto na bolinha ela acaba voltando para mim.
Marcia Caldestro - SG

Marcia,

O nosso contínuo conhece a outra pessoa que também comprou um equipamento como o seu e a resposta à sua pergunta já está a caminho.

O que podemos adiantar é que toda a vez que você ouvir um "puc", significa que a bolinha (ou quadradinho) bateu em alguma coisa e mudou de rumo: se ela estava indo agora estará voltando e vice-versa.

Quanto ao motivo disso, ninguém aqui na redação soube explicar.

EXPLORANDO O UNIVERSO

Preciso saber como proceder para passar pela 532.ª fase do jogo MEGA EXPLORERS. É necessário destruir todas as cebolas espaciais assassinas ou basta encontrar a brachola encantada?
Ariovaldo Senna - PR

Ariovaldo,

É uma pena que você ainda não tenha conseguido chegar nem na metade desse fascinante jogo. Mas não há de ser nada. Aqui vai a dica para ajudá-lo:

1 — Procure destruir todas as cebolas com o seu raio devastador de mostarda iônica, até chegar à caverna onde mora o missionário americano. Ao encontrar o missionário, dispare a sua pistola de Ketchup molecular bem no coração do canibal que se encontra atrás do missionário. Não se preocupe em atingir o missionário pois ele está ajoelhado no chão.

2 — Quando o canibal morre a caverna se divide em duas. Se você for pela direita encontrará a brachola encantada e a passagem para a nova fase. Siga direto sem se deixar encantar pela brachola pois isso poderá lhe ocasionar um sério desvio de comportamento. NÃO PEGUE na brachola, a menos que esteja disposto ao sacrifício de domá-la.

EUREKA

Criei um programa, na linguagem BASIC, para o meu CP 500 que é diferente de todos os demais. Não posso dar detalhes pois senão todos irão roubar minha idéia. Só posso adiantar que é o jogo mais emocionante jamais criado para um computador (minha mãe adorou).

Gostaria de saber se esta conceituada publicação, já que é uma revista estrangeira, poderia me indicar para uma software house, de preferência americana. Se não der pode ser uma da europa mesmo.
Eugenio Safo Jr.

Caro Eugênio,

Revista estrangeira? J&C é totalmente brasileira, nova mas muito bem relacionada, e que não consegue acreditar que o Brasil é o único país que fabrica computadores e video games. Mas apesar de termos boas relações com o lado de fora da reserva onde a tribo Guaraní está confinada, não vamos indicar seu jogo, já que você não nos disse nada sobre ele.

E "tamos" conversados.

CLASSIFICADOS

Estou vendendo todo meu acervo de fitas com jogos para o ZX-81 sem slow. São vinte fitas com quase oito jogos e algumas conseguem até ser lidas pelo computador.

Como se trata de uma raridade sem preço, vendo pela melhor oferta. Como brinde você leva o computador e um gravador K7 em estados razoáveis.
Salim Abdulah Silveira.

Meu bom amigo Salim,

Está publicado seu anúncio. Quanto ao resto da sua carta, que omitimos em função de espaço, as respostas são as seguintes: NÃO! Não queremos comprar tapetes orientais, toalhas da Ilha da Madeira, brincos de pérola de segunda mão, não queremos trocar seu anel de latão por uma assinatura da revista e nem queremos conhecer a sua filha mais velha que está encalhada.

Faz o seguinte: monta uma barraca na Rua da Alfândega.

MÃE DESESPERADA

Estou desesperada, não sei mais a quem recorrer para me ajudar e por isso escrevo para vocês. Meu filho (tão lindo...) após ganhar um vídeo game tem se trancado no quarto e só sai para ir ao banheiro. Não quer mais estudar e não sai mais de casa. Já o levei ao médico (na marra) e o doutor, ao invés de curá-lo, acabou também comprando um vídeo game e agora não atende mais ninguém: fechou o consultório

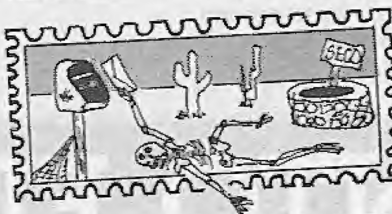
Não sei se isso pode ajudar, mas o meu filho joga apenas um jogo, um tal de Space Invaders e diz que só levanta do chão quando vencer o jogo. Não aguento mais, o menino (tão lindo...) está ficando com uma cor estranha e seus olhos estão ficando quadrados. Por favor me ajudem.
Maria do Socorro.

Dona Maria, parece que seu filho foi acometido por um vírus de computador, muito raro e muito perigoso já que o seu nível de contágio é muito elevado.

Há dois tipos de tratamento recomendados para essa doença: um é o tratamento de choque, que consiste em tomar do garoto a TV e o video game e ainda aplicar-lhe uma boa surra que ele está precisando. O outro método, menos drástico, consiste em informar ao petiz que o jogo não tem fim e, aos poucos, em doses homeopáticas, ir tirando o vício do menino.

Comece sabotando o joystick de forma que ele só faça movimentos para um lado. Desligue a energia elétrica em momentos estratégicos, esconda o cartucho do jogo na casa de parentes e diga ao garoto para ir buscá-lo: assim ele voltará aos poucos para as ruas e para uma vida normal.

Quanto ao médico que contraiu o vírus, é melhor avisar as autoridades competentes (se é que isso existe).



Envie sua correspondência para FREITAS NETO EDITORA LTDA. CAIXA POSTAL 62551, CEP 22257, RIO DE JANEIRO, RJ.



O PRIMEIRO PASSO

Excelente. Você chegou até aqui e não ficou nem um pouco cansado. Talvez não esteja cem por cento satisfeito, talvez ache que faltou este ou aquele assunto... Para falar a verdade nós também sabemos que isso não foi o final e falta muita coisa.

Foi apenas um primeiro passo já que partilhamos a crença que o ideal olímpico pode muito bem ser aplicado na vida: mais alto mais longe, mais forte! E é para lá que nós vamos.

JOGOS & computador pode não ser um marco mas é, com certeza, algo que faltava para ajudar a firmar o conceito de que o computador também é uma máquina de entretenimento. Fora do país todos já sabem disso. Mas aqui a coisa era muito diferente.

Existe ainda um certo ranço no ar, um cheiro de preconceito contra aqueles que admitem que gostam simplesmente de um bom jogo. Mas são exatamente pessoas como você que nos ajudarão a modificar isso. Não se trata de uma revolução, mas sim do mundo em revolução, revolvendo, vendo, evoluindo.

E essa evolução é bem mais ampla do que o universo contido na nossa — por favor diga NOSSA — revista. **JOGOS & computador** é como um sinal, um farol, que passa a levar a sua luz devido à crença de que este é o momento propício. A crença pode até estar errada, mas existem certos indícios que nos apontam o contrário.

É importante defender a nossa indústria. É importante pesquisar e se capacitar tecnologicamente para encarar o mundo em pé de igualdade. É fundamental para o próprio desenvolvimento considerar a informática como uma prioridade.

Só que a reserva de mercado de informática, na prática, acabou trazendo benefícios duvidosos. A despeito da própria necessidade, a sua aplicação resultou em um número de acertos bem inferior ao de erros. A culpa não é do conceito, mas sim daqueles que o aplicam.

Hoje os melhores programadores do nosso país são considerados verdadeiros arqueólogos. O resto do planeta vê, certamente com inveja, que nenhum outro povo, a não ser o brasileiro, adquiriu tanto conhecimento sobre o processo de fossilização do microchip.

Lá fora a competição entre as empresas e a existência de um mercado mais livre, acabaram privando grande parte da humanidade da presença das máquinas pré-cambrianas que possuímos com tanto carinho Eles não sabem o que estão perdendo...

Mas estamos vivendo um momento político ameaçador. O novo governo nos acena com a terrível possibilidade de nos forçar a abrir mão dos nossos tão amados microssauros. Será que devemos resistir?

Deixemos a ironia de lado. Não conheço um só profissional da área de software, quer seja de lazer ou não, que não se sinta desmotivado por não ter acesso ao mercado externo. Aliás, não conheço um só profissional sério, que não possua em sua casa, escondido, disfarçado, um desses avanços tecnológicos que respondem por nomes tão estranhos como AMIGA, MACINTOSH, ATARI ST, etc. Isso sem contar os verdadeiros amantes do videogame, que já possuíam em casa um Nintendo, um PC Engine ou um Sega Genesis, antes que a indústria nacional voltasse os seus olhos para estas máquinas.

Devemos nos proteger sim. Devemos estar atentos ao fato de que a posse do conhecimento é uma necessidade para o crescimento de um povo. Devemos evitar que a ingenuidade e a lógica despretenciosa nos levem a endeusar ou a enaltecer aquele que pouco se importa com a nossa realidade.

Mas não podemos esquecer que a humanidade é um pouquinho maior do que o Brasil. Lá fora tem gente que lutou, aprendeu, criou e desenvolveu tecnologia. E existem outros meios de partilharmos isso sem permitir uma invasão estrangeira na terra que, mesmo com tantos problemas, é nossa e merece todo o nosso amor.

Para que deixar o quintal do vizinho parecer tão verde, se a nossa indústria pode se aliar a parceiros externos e passar a produzir, em nosso próprio território, máquinas tão modernas quanto as que existem em outros países?

Pense nisso. Ao invés de juntar dólares e ficar se torcendo de desespero até chegar o momento da sua viagem a Miami, trabalhe pela possibilidade de comprar com a sua própria moeda a melhor máquina do mundo logo alí no revendedor da esquina.

Uma máquina feita por uma empresa brasileira que se aliou a uma empresa estrangeira através de uma joint-venture. Porque caminhar no inverso da história? Acredite, como nós, nessa possibilidade.

Isso já seria um primeiro passo.

Luiz Morall

PONTO FINAL

ACERTE NO ALVO!



Você sabe muito bem que paro vencer um jogo é preciso acertar bem no alvo. É por esse motivo que você não pode perder o próximo número de JOGOS & Computador. Veja só o que reservamos para você:

BASEBALL — Um esporte interessante mas muito pouco conhecido. Por não sabermos as regras do jogo, acabamos deixando de lado as versões para computador e videogame desse interessante esporte. Agora é hora de aprender!

VIDEOGAME — Uma nova seção criada para os possuidores de videogames de qualquer geração. Aqui você encontrará as resenhas dos jogos mais divertidos.

LICENCE TO KILL — Análise completa de um dos mais difíceis e movimentados jogos dos últimos tempos, com versões para as mais diversas linhas de micros e videogames.

Tudo isso e mais as análises, mapas, dicas, seções e colunas que você não pode deixar de ler.

JOGOS
& computador

ACAMPE COM CONFORTO!

CAMPING JUQUITIBA

Fim de semana com todas as mordomias: sauna, jogos, cachoeira, rio, caiaque, barco, piscina natural, espaço para trailer e muito verde.

E se você preferir tenha a sua casa de campo com tudo o que tem direito: caseiro, guarda, luz, telefone, piscina com quatrocentos mil litros d'água, cantina, mercado, portaria, segurança e toda a infra-estrutura de um grande clube.

E pode trazer o seu videogame. Só que nós garantimos que você não terá tempo de usar.



RODOVIA RÉGIS BITTENCOURT KM 124,5
SÃO PAULO - TELEFONE (011) 490-4655